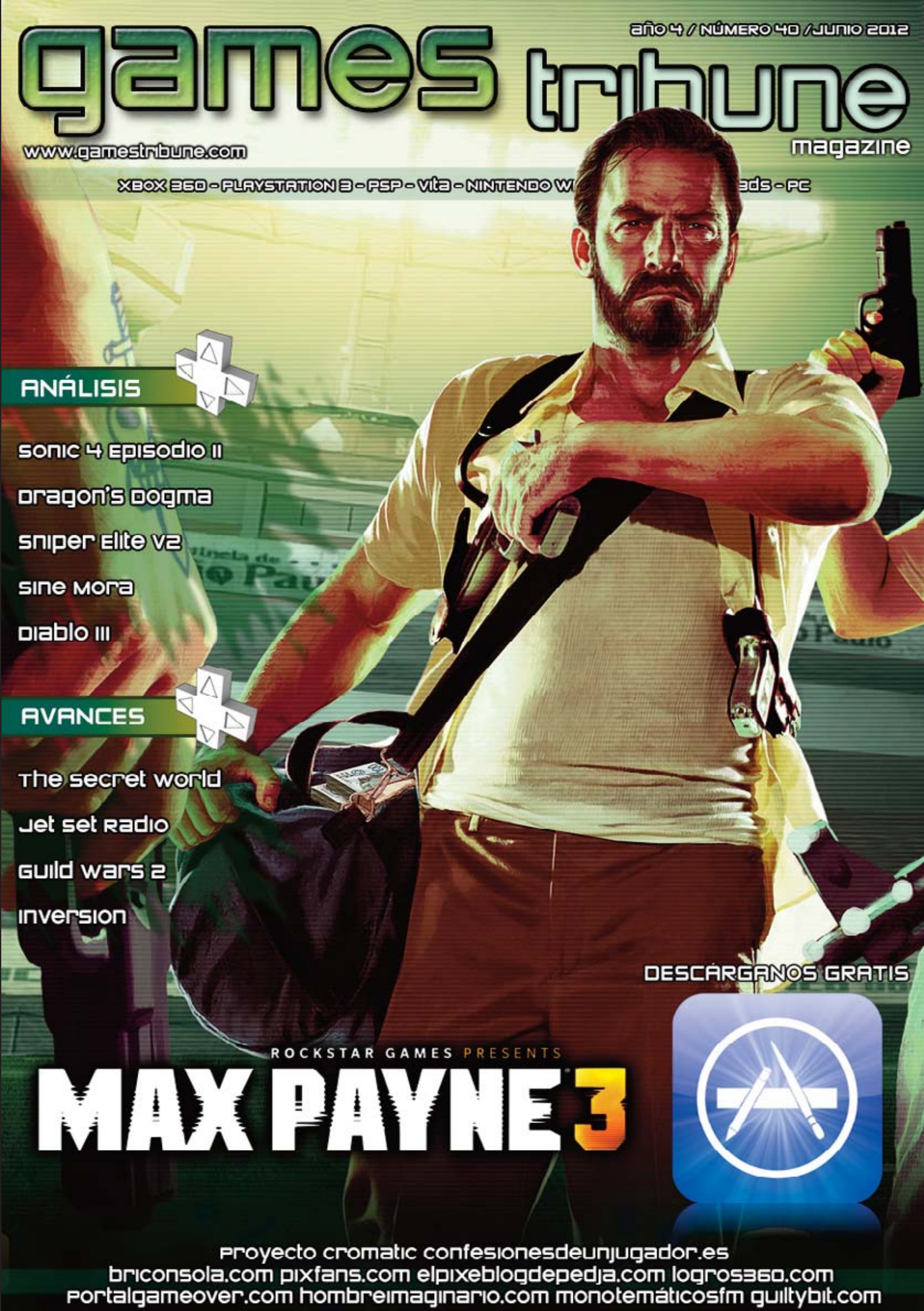

games tribune
magazine
año 4 / NÚMERO 40 / JUNIO 2012
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PSP - Vita - NINTENDO W
3ds - PC
ANÁLISIS
sonic 4 episodio II
Dragon's Dogma
sniper Elite V2
sine Mora
Diablo III
AVANCES
The secret world
Jet set Radio
Guild wars 2
inversion
DESCÁRGANOS GRATIS
ROCKSTAR GAMES PRESENTS
MAX PAYNE 3
Proyecto cromatic confesionesdeunjugador.es
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm guiltybit.com

viernes de regalos

# si no los tienes ya, es porque no quieres




porque los viernes de regalos solo ocurren en nuestro blog

www.gamestribune.com

nostromo

# editorial

@gamestribune

NÚMERO 40 - JUNIO 2012

## Calentando motores para el E3



**Gonzalo Mauleón**
**Redactor Jefe GTM**
**@mozkor17**

Parece mentira, pero ya han pasado 12 meses. Dejamos atrás el curso para coger lápiz y papel y apuntar todo lo que se nos viene encima. Y eso que a priori, se presenta una edición "casi" tan descafeinada como la insípida del 2011. Y es que este mes de mayo hemos asistido a demasiados anuncios de juegos que no van a estar en la aun *feria más importante del año*. Demasiadas ausencias, y pocos indicios de que lo que allí se presente revierta esta sensación de indiferencia casi generalizada. **Hablamos largo y tendido en nuestro especial Pre-E3 que podrás encontrar en el interior**.

Por lo demás, nosotros seguimos aquí. Pico y pala para sacar adelante un número del que todo el equipo podemos sentirnos profundamente satisfechos. No es el más grande, ni tampoco en el que más juegos analizamos, **pero sí que es el más interesante**. Artículos propios y externos, a los que añadimos nuestras secciones habituales conforman una batería de contenidos que pegan casi todos los palos y géneros. Desde **nuestra cobertura del pasado RetroMadrid, pasando por nuestro particular recopilatorio-homenaje de los 30 años de Spectrum**. Y esto es solo el principio. **El resto, vas a tener que descubrirlo**.


ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.




**DIRECTOR**
Jose Luís Parreño Lara

**REDACTOR JEFE**
Gonzalo Mauleón de Izco

**JEFE DE ACTUALIDAD**
Ismael Ordás Carro

**REDACCIÓN**
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
José Barberán Humanes
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
Juan E. Fernández
Santiago Figueroa

**DISEÑO GRÁFICO**
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Pedro Sánchez

**COLABORAN**
Tréveron
Nacho Lasheras "Fanatiko"

**CONTACTO**
contacto@gamestribune.com

**PUBLICIDAD**
contacto@gamestribune.com

# HABITUALES



# ESPECIALES





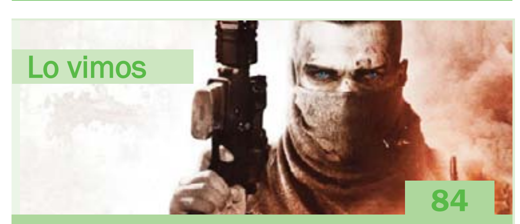







# índice

## AVANCES



Lo vimos









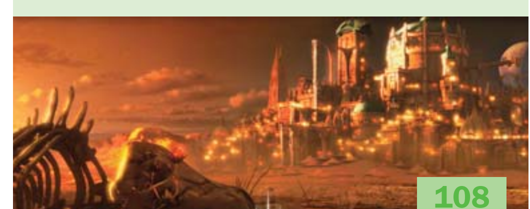


## ANÁLISIS



En Portada






Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

# El Noticiero

*Entérate de lo último de este mes*

**Unas cuantas fechas confirmadas**

Más pronto que tarde, pues el próximo 28 de junio llegará a las tiendas la versión para Vita de Metal Gear Solid HD Collection. Y tan solo tendremos que esperar una semana más para encontrarnos con la reedición GOTY de uno de los juegos que más dío que hablar el pasado 2012. Dead Island volverá a acernos pasar miedo el 6 de julio.

Algo más vamos a tener que esperar para poder ver la nueva versión de Dante en DMC, puesto que se ha confirmado que no llegará hasta el 15 de enero de 2013. Y aun más, hasta el próximo 12 de febrero no veremos en las tiendas el esperadísimo shooter en primera persona Alien Colonial Marines. Vamos, a la vuelta de la esquina.

**Veremos Metal Gear Rising en el próximo E3**

Tras ser anunciado con bombo y platillo en la feria de 2010 y no saber absolutamente nada de él durante muchos meses, no fue hasta el pasado mes de diciembre cuando supimos que el proyecto había cambiado de manos, pasando de Kojima Productions a Platinum Games, responsables de Bayonetta.

Pues bien, ya se ha confirmado oficialmente que tendremos demostración jugable en la feria angelina. Aunque en teoría su llegada está programada para algún momento de este 2012, seguimos sin saber la fecha concreta ni el estado del desarrollo en el que se encuentra. Demasiados interrogantes para un título que ha perdido mucha confianza.

**Yakuza 5 llegará este mismo año a Japón**

La incomprensiblemente maltratada franquicia de Sega -hablando claro está, desde la perspectiva occidental- recibirá una nueva entrega este mismo año.

Lo poco que hemos podido saber por ahora es que el juego se encuentra actualmente al 70% de su desarrollo, y que éste contará con un renovado motor gráfico. El juego nos pondrá en la piel de cinco protagonistas (Kazuma Kiryu, Taiga Saejima, Shun Akiyama, Haruka y Tatsuo Shinada, incluyéndose una joven chica (Haruka) que trabaja para una agencia caza-talentos y un ex-jugador de béisbol), que se desenvolverán a través de los escenarios que conforman las cinco ciudades del título.



**62.000€ de multa. Eso es lo que va a tener que pagar una empresa letona por hacer uso de Angry Birds, Cut the Rope y Asssassin's Creed para poner en marcha una estafa de SMS de sobrecoste. Y es que estafar, cuando te pillan, sale caro**



**Tamriel se apunta a la moda de los MMORPG. Tendremos The Elder Scrolls Online**

Bethesda Softworks ha anunciado The Elder Scrolls Online, un MMORPG que está desarrollando ZeniMax Online Studios. The Elder Scrolls Online será el primer juego de Elder Scrolls que permitirá a los jugadores explorar el legendario universo de Elder Scrolls en compañía de otros.

The Elder Scrolls Online se está desarrollando para PC y Mac bajo la dirección de Matt Firor, un veterano de la industria que se ha pasado las dos últimas décadas trabajando en el desarrollo de juegos online. Artífice de Dark Age of Camelot y sus respectivas ampliaciones.

“*Hemos trabajado mucho para crear un mundo online en el que los jugadores puedan vivir experiencias en el universo épico de Elder Scrolls y compartirlo con sus amigos, algo que los fans venían pidiendo desde hace mucho”,* ha declarado Matt Firor, director de The Elder Scrolls Online. *“Será muy gratificante desvelar por fin lo que hemos estado desarrollando estos últimos años. Todo el equipo está consagrado a crear el mejor MMORPG jamás visto, uno que sea digno de la gran franquicia de Elder Scrolls*”.



## Miyamoto, Premio Príncipe de Asturias de Comunicación

El diseñador y productor de videojuegos más influyente la historia, Shigeru Miyamoto, ha sido elegido hoy ganador del Premio Príncipe de Asturias de la Comunicación y Humanidades 2012. La candidatura ha sido presentada por Gamelab, la Feria Internacional del Videojuego y el Ocio Interactivo, que se celebra en Barcelona. En boca de su Director, Iván Fernández Lobo:“*Estamos muy orgullosos de haber impulsado este importante reconocimiento para el mundo del videojuego*”.

Nacido en Kyoto (Japón) en 1952, Shigeru Miyamoto ha revolucionado en ocasiones sucesivas el mundo de los videojuegos al traspasar una y otra vez los límites técnicos y creativos vigentes hasta el momento. Escogido como uno de los personajes más influyentes del mundo por la revista Time y distinguido con la Legión de Honor francesa o el BAFTA de la Academia Británica, su carrera se ha caracterizado también por excluir de sus creaciones el recurso a la violencia y ha conseguido que las mujeres y personas de mayor edad se incorporen al mundo del ocio interactivo. El premio es un reconocimiento a toda la industria del videojuego.

## Ubisoft desarrollará un videojuego de Los Vengadores

Ubisoft y Marvel han anunciado su colaboración para el desarrollo de un videojuego basado en los populares personajes de, además de otros superhéroes y supervillanos del Universo Marvel.

Desarrollado por Ubisoft Quebec, los escenarios interactivos de "Los Vengadores: Batalla por la Tierra" se inspiran en el Universo Marvel y en la trama de la serie Secret Invasion. Este juego llegará a las tiendas este otoño y estará disponible para Kinect para Xbox 360 y Nintendo Wii U.

"*Estamos encantados de poder colaborar con Marvel Entertainment para dar vida en un videojuego a varios de los personajes más representativos de los cómics de Marvel*", ha dicho Geoffroy Sardin, Director de ventas y marketing de Ubisoft.

## VF5 Fina Showdown llegará el próximo 6 de junio

Sega ha dado una tremenda alegría a los fans de la serie al anunciar no sólo una fecha de salida más cercana de lo previsto sino también un precio de lo más interesante. En su blog oficial, se anuncia el 6 de junio como lanzamiento del "Virtua Fighter definitivo", en descarga para PSN y Xbox Live, a un precio de 12'99 €

Virtua Fighter 5 Final Showdown presenta como novedades dos nuevos personajes (aunque el campeón de sumo Taka Arashi apareció por primera y última vez en Virtua Fighter 3), más de 50 cambios y reajustes por personaje, unos 14.000 elementos de "customización", nuevas animaciones, escenarios y temas musicales, un profundo y mejorado modo de entrenamiento y una jugabilidad fruto de años de depuración.

## El próximo Tomb Raider no llegará hasta el 2013

Darrell Gallagher, director del estudio Crystal Dynamics, ha anunciado que el próximo juego de la saga Tomb Raider saldrá a la venta en el primer trimestre de 2013:

"*Cuando Crystal Dynamics se propuso relanzar la saga Tomb Raider teníamos dos objetivos principales que hemos perseguido con entusiasmo. El primero era desarrollar un juego Tomb Raider moderno que sorprendiera y apasionara a los jugadores. El segundo era crear el mejor juego de nuestras carreras. Sinceramente creemos que tenemos algo muy especial entre manos y esperamos compartirlo pronto con vosotros. Para lograrlo, hemos decidido retrasar el lanzamiento del juego unos cuantos meses, desde otoño de 2012 al primer trimestre de 2013*".



## GTM Geek News:

# El sensor de movimientos más avanzado

## Un sistema 200 veces más preciso por 70 dólares



Un nuevo sensor de gestos ha sido anunciado con el objetivo de barrer el mercado actual. Se trata del sistema llamado Leap creado por la compañía Leap Motion, una start up que ha asegura haber fabricado el sistema más avanzado de todos los disponibles en el mercado.

Según la compañía encargada del desarrollo puede detectar el movimiento más sutil de un dedo y es 200 más sensible que cualquier otro dispositivo comercial similar. El sistema crea un espacio tridimensional de interacción que cuenta con una precisión mayor a la de un ratón o a la pantalla táctil de un smartphone, además de ser más cómodo que un teclado.

**Leap estará disponible en las tiendas a comienzos de 2013 a un precio de 70 dólares**

Este dispositivo podría usarse en campos como la arquitectura, medicina y el desarrollo de videojuegos, entre otros. Algunas de las acciones que permite son: manipular modelados 3D, dibujar en dos o tres dimensiones y manejar un sistema operativo o navegador web, y otras más que seguro inventarán los desarrolladores en cuanto llegue al mercado.

# Samsung Galaxy S III

## El nuevo buque insignia de Samsung (y Android)




El pasado 3 de mayo Samsung anunció el nuevo referente en los smartphones con sistema operativo Android, la nueva joya de Samsung: el Galaxy S III. Este nuevo producto llega en pleno boom de la familia Galaxy de Samsung, los teléfonos Android más populares.

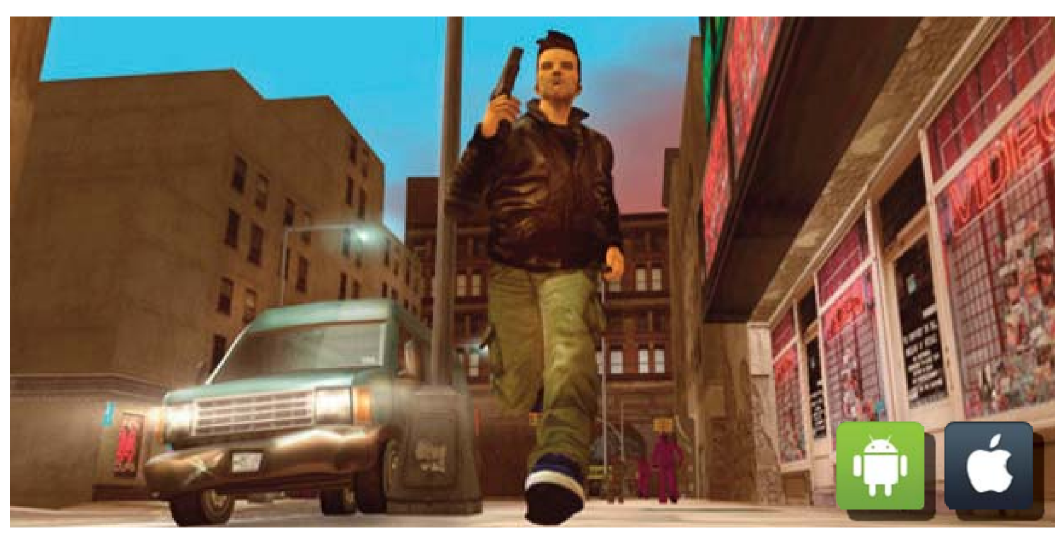
El Galaxy S III tiene un peso de 133 gramos, un grosor de 8,6mm y una pantalla Super AMOLED HD de 4'8 pulgadas con una resolución de 1280x720 píxeles y una lámina Gorilla Glass 2 para protegerla. Es el primer en una utilizar el procesador Samsung Exynos Quad 4, cuenta con una GPU un 40% más potente que la utilizada por el Galaxy S II, 1GB de RAM y 16, 32 o 64GB de almacenamiento (según versión), además de la tarjeta microSD.

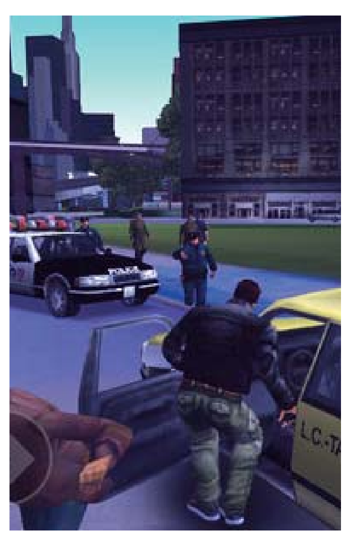
En cuanto a la cámara, la trasera ofrece 8 megapíxeles con función autofocus y la delantera 1,9 megapíxeles capaz de grabar a una resolución de 720p. También ofrece un completo control mediante gestos que permite, entre otras cosas, visualizar fotografías moviendo el teléfono o hacer una llamada mientras escribes un mensaje con un simple gesto.

Si nos centramos enel apartaco de conectividad, incluye una antena HSPA+ o LTE (saldrá más tarde), Bluetooth 4.0 y GPS y GLONASS para el posicionamiento. Llegará a las tiendas el 29 de mayo.

# Mundo Smartphone:
# GTA III

**Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder**





No vamos a descubrir a estas alturas a la franquicia GTA. El tercer capítulo consagró a la franquicia de Rockstar y la colocó en primera línea de fuego en el ámbito de los videojuegos. Y ahora, justo cuando va a cumplir 10 años de su lanzamiento ha dado el salto a los dispositivos móviles.

Aunque el juego es el mismo en todas las plataformas, si tenemos opción de poder elegir, deberíamos optar por una versión para tableta. Es de esta forma como vamos a poder disfrutar de la aventura en todo su esplendor. Esta decisión no es fruto del capricho. La propia naturaleza del título lo puede convertir en una pesadilla si intentamos jugarlo en una superficie de 3,5". No olvidemos que hace uso de los ya casi totalmente estandarizados controles táctiles.

GTA III se encuentra disponible tanto para Android como para productos Apple. Sin embargo, las grandes exigencias del mismo hace que solo se pueda jugar dispositivos de gama alta dentro del sistema operativo de Google.

Por cierto, si os decidís antes del 28 de mayo para haceros con él, lo tenéis casi regalado. Por apenas 80 céntimos tendréis diversión en la palma de la mano.

**Valoración de los usuarios**

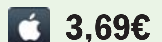


**Valoración de GTM**



**PVP:**

 **3,99€**

 **3,69€**



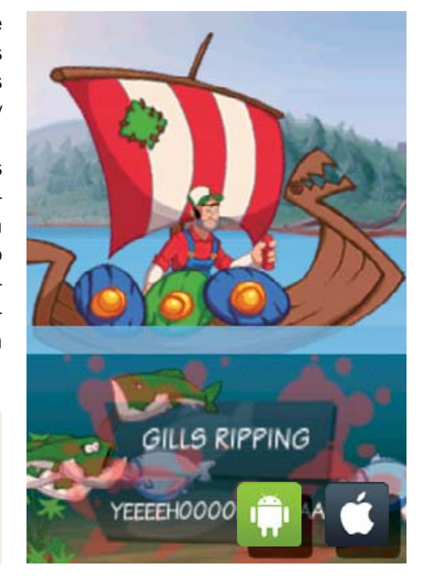


# Super Dynamite Fishing

¿Por qué perder el tiempo con una caña cuando puedes pescar a bombazos? Algo así debió pensar el desarrollador del juego. Y el resultado es un arcade que bajo la simpleza más absoluta es capaz de entretenernos durante horas.

Al principio del día se nos encomendará un objetivo que debemos cumplir antes de que se ponga el sol. Normalmente éste no es otro que el recaudar cierta cantidad de dinero que conseguiremos con nuestras pescas. Así que solo tenemos que subirnos a nuestro barco y hacernos a la mar.

Inclinando el teléfono nos moveremos a izquierda y derecha, mientras que pulsando en la pantalla lanzamos nuestro arsenal contra los peces y pegamos sonoros trabucazos contra los pájaros que solo quieren quitarnos nuestra presa.




**Valoración usuarios**



**Valoración de GTM**



**PVP:** gratuito

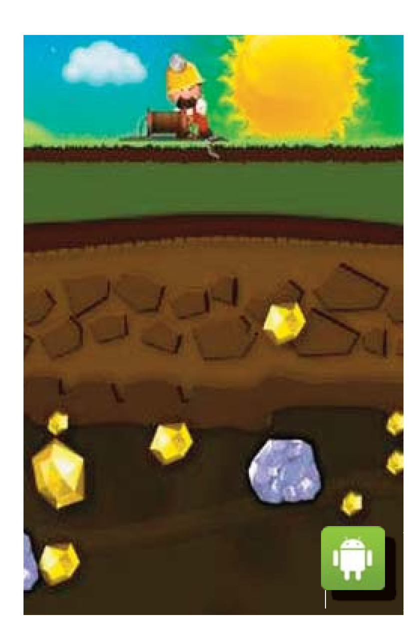



# Gold Miner

Es uno de los juegos que más partidas han acumulado en su versión para PC. Con una mecánica simple en la que controlamos a un minero y su grúa con el objetivo de hacernos con los minerales que yacen en el subsuelo. Para ello debemos controlar el movimiento pendular de nuestro gancho y conseguir lanzarlo en el momento adecuado y en la dirección precisa hacia nuestro objetivo antes de que se acabe el tiempo y fracasemos en nuestro cometido.

Un juego muy largo, con una cantidad muy considerable de niveles, todos ellos gratuitos en el que el reto cada vez se vuelve más exigente en forma de nuevas dificultades que nos vamos a ir encontrando.

Aunque el juego del que hablamos es exclusivo de Android, hay una gran cantidad de opciones clónicas también en la tienda de Apple.



**Valoración usuarios**



**Valoración de GTM**

**PVP:** gratuito



## Descargas digitales

# Gotham City Impostors

De un tiempo a esta parte, todo lo que llega bajo el sello Batman goza del beneplácito del gran público. Y si a ello unimos que el todos contra todos es la base de esta generación, no hace falta romperse la cabeza para programar un juego de mediano éxito. Y eso es lo que en esencia propone Gotham City Impostors. Aunque para ello no haya ni rastro de Batman ni de Joker.

Enfocado casi totalmente al modo multijugador, y divididos en dos bandos, nos vamos a encontrar los clásicos modos de juego que ya se han hecho tradicionales en los últimos años. Aunque lo harán de una forma a la que ya te adelantamos, no va a ser tal y como tú lo esperas.

Y es que el sentido del humor impregna cada rincón de esta bizarra recreación de Gotham. Todo está recreado de una forma grotesca y desenfadada. Prácticamente en ningún momento pierde la oportunidad de reirse de sí mismo y del binómio que forman el hombre murciélago y el ser de la eterna sonrisa. Su único propósito es divertir. Y lo consigue.

A pesar de la polémica que tuvo su lanzamiento (101 DLC's de pago el día de su salida), lo cierto es que sus responsables han encauzado dignamente las actualizaciones. Este mismo mes llegaron dos. Y gratuitas.

**Valoración de los usuarios**

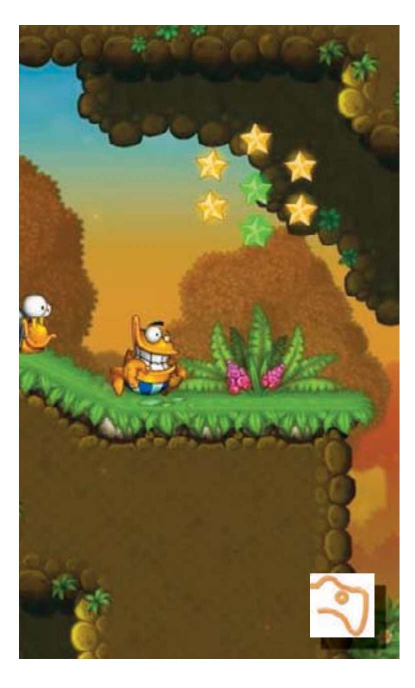


**Valoración de GTM**

**PVP:**

**1200 MSP**

**14,95€**



# Oozi Earth Adventure

Lejos de las habituales castañas que solemos encontrarnos dentro de la sección indie de Microsoft, incomprensiblemente se cuelan apuestas que rezuman calidad a precios regalados.

Es el caso de la serie Oozi Earth Adventure, un plataformas clásico de scroll horizontal que se está comercializando por episodios. Por el momento ya llevamos tres y cada uno de ellos es una joyita indie en sí mismos.

Una jugabilidad más que aceptable y una dificultad bastante estudiada acompañan a un acabado técnico que está muy por encima de lo que solemos ver en la sección. Un estilo 16 bits de principios de los 90 que le sientan de fábula a un juego que perfectamente podría dar el salto y comercializarse directamente en XBLA.

**Valoración usuarios**

**Valoración de GTM**

**PVP:**

**80 MSP**

# Orbitron Revolution

Y si el anterior título era destacable, no menos lo es éste. Orbitron Revolution vuelve a demostrar que la excusa de ser un juego indie no tiene por qué estar reñido con un trabajo de producción, que aunque sea modesto, puede resultar más que digno.

En este juego de disparos debemos patrullar una estación espacial por diversas zonas mientras repelemos los diferentes ataques enemigos que nos acechan desde cualquier punto de la pantalla. Si no somos rápidos limpiando una zona, es posible que perdamos otra en manos enemigas.

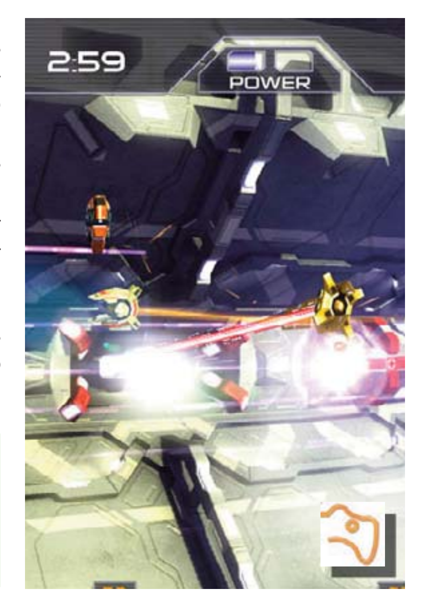
Unos gráficos bien elaborados y al que también acompaña en el buen sentido el trabajo de sonido. La única pega que le encontramos es que puede tornarse repetitivo antes de lo que pensamos.

**Valoración usuarios**

**Valoración de GTM**

**PVP:**

**80 MSP**






# Monográficos by GTM

# NEWELL

episodio 9

# 1500 millones sobre los hombros

*Eso es lo que la revista Forbes estima que vale su cabeza. Desde este mismo año es oficialmente el 854º personaje más rico del planeta. Un tipo al que Times catalogó como "alguien al que deberías conocer"*

Los orígenes de Newell se alejan completamente de los clásicos principios de los grandes creativos. Informático puro y duro, apenas duró un puñado de semestres en la prestigiosa Harvard antes de enrolarse en la emergente Microsoft. Allí, durante 13 años de trabajo, se responsabilizó de la creación de diversos Sistemas Operativos. OS/2 y Windows NT forman parte de un currículum que le ayudó a amasar una cantidad desproporcionada de dinero.

Falto de nuevos objetivos, dejó la empresa de Redmond y se embarcó junto a Mike Harrington en un proyecto totalmente alejado de todo lo que hasta ese mismo momento tenían entre manos. A partir de ahora se iban a dedicar a hacer juegos. Era 1996 y aquella empresa no era otra que Valve. Y el primer juego que salió al mercado, Half Life.

Estos tres lustros al frente de la compañía han servido entre otras cosas para que disfrutáramos de obras de una calidad casi superlativa. Sus IP's gozan de un gran reconocimiento, tanto por parte de jugadores, como de la prensa especializada. Títulos como Counter Strike, Team Fortress, Portal o Lef4Dead han salido de la factoría de Washington.

Sin embargo entre todos ellos hay un momento que cambió para siempre la forma de concebir el PC como plataforma de juego. El 12 de septiembre de 2003 lanzó la primera versión de su plataforma de distribución de contenido digital. Lo que hoy conocemos con el nombre de Steam.

El éxito de dicha plataforma le ha colocado en una posición de fuerza a la hora de criticar abiertamente a la competencia. No se cortó ni un pelo cuando aseguró en 2007 que "*La gente de Sony debería pedir perdón por PS3" Es una pérdida de tiempo y dinero programar para ella*". Palabras de cariño también para sus excompañeros de Microsoft: "*Xbox Live es un soberano desastre*". Un piquito de oro.

**GONZALO MAULEÓN**



## Un shooter para cambiarlo todo

# Half-Life

Fue el primero del estudio, y su tercera parte, nunca confirmada, una de las secuelas más esperadas de todos los tiempos. No en vano, los 19 capítulos que toman como escenario las instalaciones secretas de Black Mesa y que tienen a Gordon Freeman como protagonista perfectamente podrían colarse en cualquier lista que aglutinara los 30 mejores títulos de todos los tiempos.

Su lanzamiento en 1998 supuso un cambio de concepto, y posiblemente el espaldarazo definitivo a la hora de presentar los shooters en primera persona como el género que dominaría el mercado de los compatibles con mano de hierro a partir de entonces.

Aunque su éxito en PC fue rotundo, no salieron tan bien favorecidas las versiones para Dreamcast y PS2.

Su secuela, Half-Life 2, lanzada en 2004, significó un hito tecnológico en aquella época al tratar de una forma ultra realista todo el conglomerado de fluidos y físicas.

**Valoraciónes**






## Puzle como nunca lo habíamos visto

# Portal

Fue concebido como un complemento para engrosar la lista de los títulos que aparecerían en Orange Box. Y sin embargo logró captar todos los focos convirtiéndolo en uno de los juegos más importantes del año. Y eso que solo dura apenas un par de horas.

Portal engloba tantas virtudes en su haber, que es sumamente complicado encontrarle defectos más allá de su escueta duración. Todo en él rezuma un trabajo de diseño tan concienzudo y milimétrico que llega a sobrecoger. Aunque para ello está la figura de GladOS, la némesis de nuestra protagonista, y que disfruta de un esquizofrénico sentido del humor.

Los 16 niveles que se reparten a través de las instalaciones de Aperture Science son concebidos como puzles autoconclusivos donde impera la lógica. Para poder superarlos debemos valernos de una pistola capaz de crear portales de teletransporte en cualquier superficie no metálica del escenario. Jugar con la física y el entorno es primordial. Brillante.



**Valoraciónes**






## Lo próximo que veremos de él

# CS Global Offensive

A pesar de que el mundo se muere de ganas por ver el 3 de sus franquicias (Left4Dead 3, Half-Life 3 o Portal 3), lo cierto es que por el momento son solo humo. Ni siquiera está confirmado que dichos títulos se encuentren en desarrollo.

Sin embargo sí que vamos a ver en este 2012 la cuarta entrega de otro de sus grandes pilares. Counter Strike llegará con Global Offensive en algún momento aún no concretado de este año.

A pesar de que la beta cerrada se encuentra operativa desde el pasado mes de noviembre con dos mapas disponibles, el proceso de recogida de informes está siendo más lento del que tenían inicialmente previsto en Valve. Es por ello que el lanzamiento previsto para este verano pueda verse afectado unos meses.

Entre las buenas noticias está el hecho de que va a ser posible jugar entre plataformas cruzadas. Algo prácticamente seguro entre usuarios de PC y Mac, y a los que muy posiblemente se unirían los que opten por la versión para PS3. Para equilibrar fuerzas, esta última tendrá soporte para Move y teclado y ratón por USB. De la que prácticamente no se sabe nada es de la versión para X360. Solo que saldrá para ella. Por cierto, solo habrá copia digital.

**Fecha de salida**

**09/2012**

**Lo que se ha dicho de él**

*"CSGO es, en esencia, el mismo Counter Strike que conocemos pero con varias modificaciones grandes en los niveles y jugabilidad, lo suficientes para mantenerlo fresco y sin sacrificar lo que significa la franquicia para muchos. No es un cambio que sólo se queda en lo gráfico, sino un poco más grande."*

niubie.com




especial
pre-E3
4-7 junio 2012 los ángeles

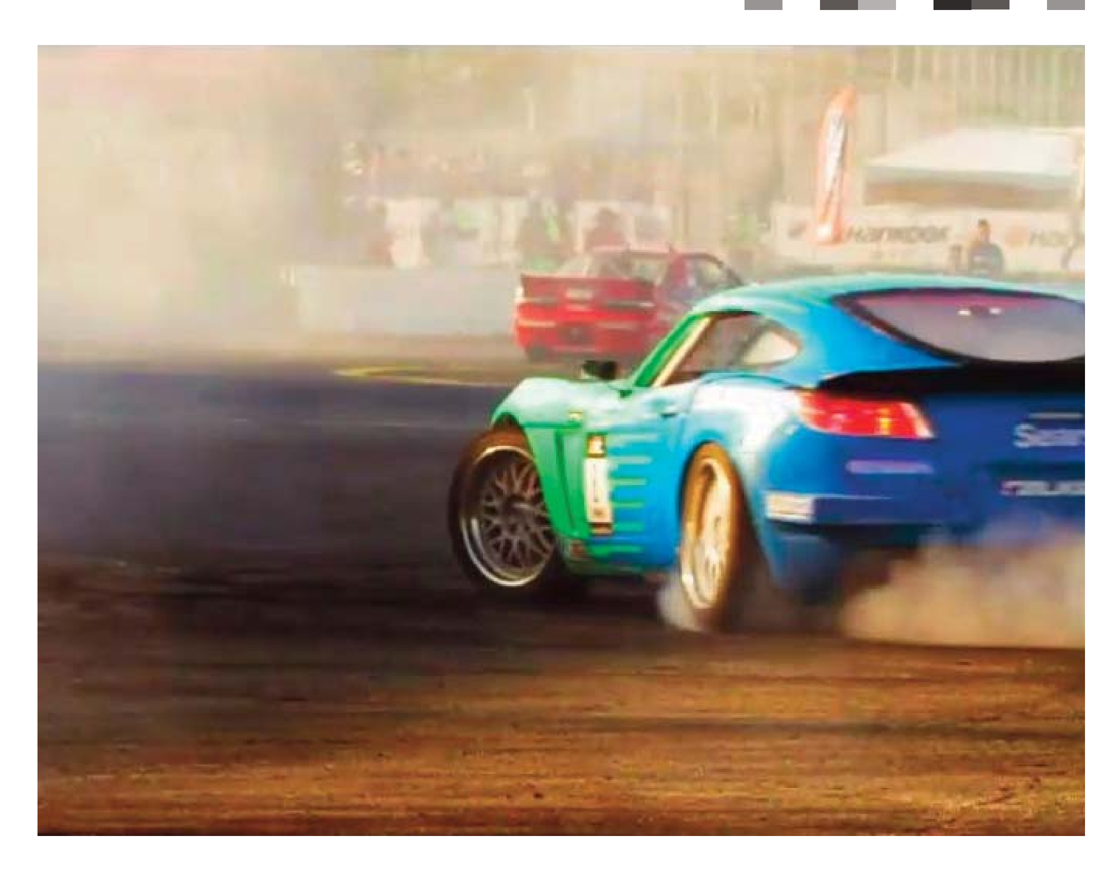

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3



# Microsoft, con lo puesto




***Microsoft, salvo sorpresa mayúscula, se presenta con novedades contadas en la cita angelina. A las 19.00 horas del próximo 4 de junio sabremos que nos tiene prepardo la compañía de Redmond para final de año y comienzo del 2013. Sobre el papel, y en lo referido a las tres grandes, la que menos titulares va a acaparar***



# Los que van a estar

El año pasado ya vimos un cambio de tendencia claro al centrar casi toda su conferencia en las novedades que iba a recibir Kinect. Mucho empeño en hacernos ver su periférico estrella como algo más que un añadido destinado a satisfacer la demanda de los jugadores más ocasionales. El resultado, un año más tarde, no ha sido tampoco para tirar cohetes.

Y si miramos hacia el futuro, las exclusivas no brillan precisamente por su número. Hay pocas confirmadas que vayan a llegar en los próximos meses. Entre las que parece cantado que vayan a estar en la cita apostamos muy fuerte por la presencia de tres grandes baluartes: **Forza Horizon, Fable The Journey, y por supuesto, Halo 4.**

Fuera de esta terna no se espera el anuncio de grandes exclusivas. Ni siquiera de secuelas de sus franquicias con más solera. Este mismo mes hemos conocido que la intención de Microsoft para este E3 del 2012 pasa por dar a conocer la cantidad de servicios que tienen previsto que reciba su máquina en los próximos meses, Novedades enfocadas al dashboard, a la interfaz y de los nuevos servicios multimedia.

En principio, poco sustento para la que es por reconocimiento casi unánime la feria más importante del año. Aunque el bueno de Peter Molyneux ya ha dejado caer una de sus preciadas perlas: ***"Es muy posible que el gran bombazo sea el anuncio de que el E3 está obsoleto."***




# Podrían llegar

Resulta muy complicado jugar a las cábalas con Microsoft. Desde hace ya unos años la política de grandes exclusivas ha ido cada vez a menos. Al menos en lo que se refiere a títulos destinados a los jugadores más tradicionales, tenemos que remontarnos a varias conferencias atrás para encontrar aquellos anuncios que hacían temblar los cimientos de la industria.

Es muy posible que en este 2012 volvamos a asistir a anuncios de nuevos títulos para Kinect que deben llegar en los próximos meses. Puede que se anuncien las continuaciones de los juegos que mejor han funcionado a nivel comercial. En ese sentido tendrían mucho que decir **Dance Central, Kinect Sports y el reciente Star Wars Kinect**.

Casi entraría en la categoría de bombazo el anuncio de un título referido a **Gears of War**, bien una continuación, bien un *spin-off*. Es una de las franquicias más exitosas de la casa y es prácticamente seguro que retornará de una forma u otra. Puede que en la conferencia descubramos el cuándo.

Y aunque no está confirmado oficialmente, 2014 parece que será la fecha elegida para ver **la reedición HD de Halo 2**. A dos años vista de su hipotético lanzamiento, no sería tampoco descabellado pensar que podemos ver los primeros detalles en la conferencia de este año.

# Atentos a

Ya fue anunciado el año pasado durante el E3 del 2011. Con su fecha de lanzamiento puesta para el próximo 6 de noviembre, todo apunta a que tendrá un papel protagonista en la conferencia, y que éste será en forma de demostración jugable.

En esta ocasión Bungie ha cedido el testigo de mando de su franquicia más gloriosa a 343 Industries. Algo que ha despertado un cierto recelo entre su millonaria comunidad de fans dado el discreto trabajo que realizaron en la reedición de Halo Combat Envolved. Acrecentada en las últimas semanas además por el anuncio de la propia desarrolladora de que habrá cambios significativos dentro de la serie ya que el Halo se mueve en un universo enorme, y que éste es capaz de soportar con suficiencia estos cambios.

Es en este E3 donde estas dudas deben quedar totalmente despejadas. Para bien y para mal.




# El gran ausente

Con la sucesora de Wii anunciada hace ahora mismo un año, la lógica indicaba que no tardaríamos mucho en conocer los movimientos tanto de Microsoft como de Sony de cara a la que creíamos inminente llegada del relevo generacional. Sin embargo no va a ser así.

Al parecer en Microsoft no tienen tan claro que WiiU  sea realmente una máquina capaz de competir dentro del target en el que se movería la hipotética sucesora de Xbox 360. Y es por ello que de momento van a esperar un poco más a anunciarla oficialmente. El espectacular rendimiento que lleva dando su máquina desde que viera la luz en el 2005 unidos al actual marco de depresión económica que sacude al mundo en estos momentos, y a lo que hay que sumar las pocas intenciones a su vez de que Sony anuncie su PlayStation 4 han hecho que no veamos nada de ella en el E3.



# El posible bombazo

La anodina conferencia que en teoría se presenta nos hace sospechar que Microsoft sí que tiene un as debajo de la manga. Resulta un tanto contradictorio que en Redmond acudan a la conferencia única y exclusivamente a cumplir el expediente, y que los grandes títulos llegarían por parte de compañías externas y en formato multiplataforma.

Así que si no tenemos grandes anuncios en forma de nuevos títulos, ni tampoco va a estar presente la sucesora de X360, vamos a tirarnos a la piscina con el bombazo que es posible que nunca llegue a darse: **una Xbox portátil**.

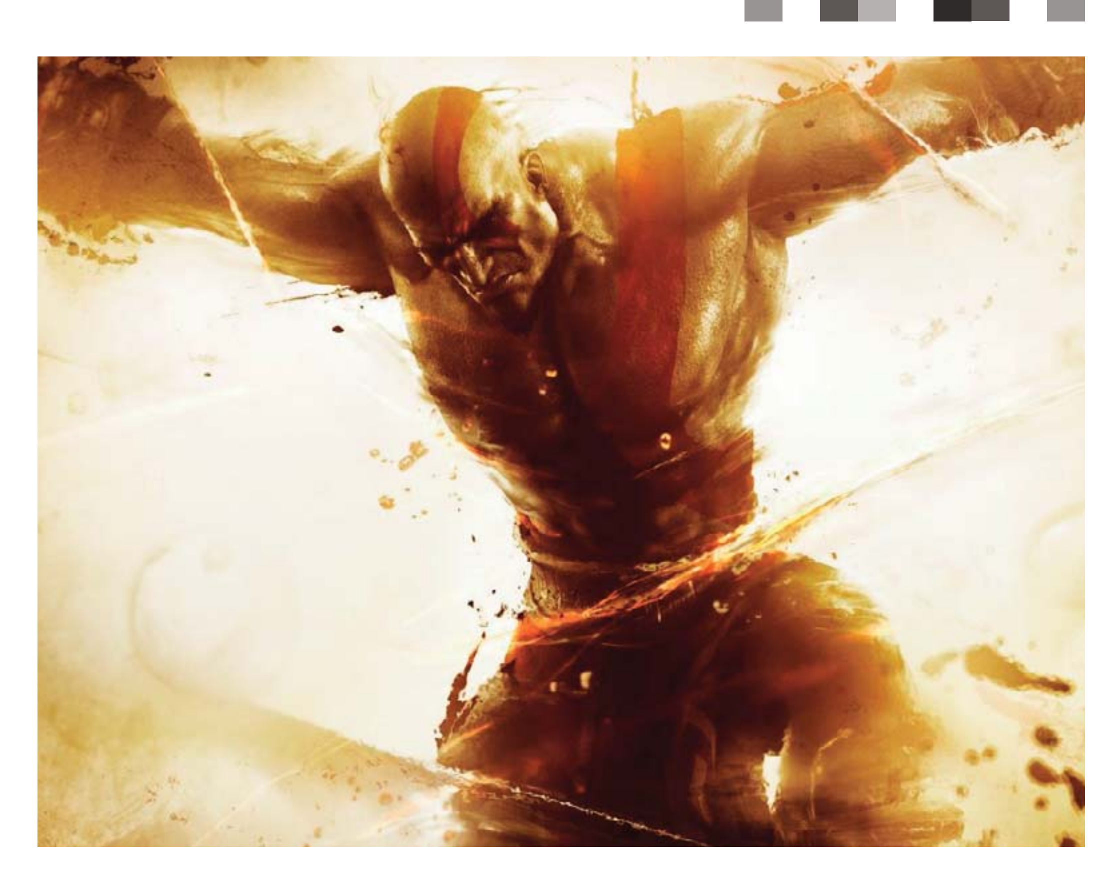
A las preguntas de por qué nunca Microsoft ha apostado por las portátiles, ésta siempre ha dado la callada por respuestas. Es muy posible que realmente no le interese este mercado. Y también que el nuevo salto generacional sea el mejor momento para lanzarla.



# Sony, nunca dejes de jugar




***El E3 2012 está  a la vuelta de la esquina. Se trata del evento más importante del mundo de los videojuegos, donde cada año se muestra el devenir del sector de cara a los próximos 12 meses. Con este escenario tan prolífico, Sony no podía faltar, y sacará todo su arsenal justo después de Microsoft, a las 18:00. Se espera mucho de ella y eso, la propia Sony, lo sabe***



# Los que van a estar

Además de las clásicas presentaciones de títulos multiplataforma, Sony ha confirmado que se guarda bajo la manga 20 exclusividades que aún no se han dado a conocer. PS3 estará servida con la presentación en sociedad de títulos como PlayStation All-Stars Battle Royale, el prometedor God of War: Ascension, el ya confirmado LittleBigPlanet Karting y el retorno de algún viejo conocido como The Last of Us y el dilatado en el tiempo The Last Guardian, del que seguro sacarán algo para relajar a los seguidores de Ueda.

Por ostro lado está la nueva portátil de Sony, PS Vita. La cual no está teniendo la acogida deseada por la compañía. Aquí es donde, seguramente, saquen el grueso de esas 20 exclusividades. Este sistema es el que necesita un buen empujón para mejorar ventas y sacar a Sony adelante de la caída económica por parte de la empresa japonesa.

A buen seguro veremos moverse por su genial pantalla, títulos como Street Fighter X Tekken o Metal Gear Solid Collection. No obstante, Vita cuenta con más títulos en la sombra que su hermana mayor. Franquicias de renombre como Bioshock, Call Of Duty o Assassin's Creed ya cuentan con títulos confirmados para la nueva portátil de Sony, que podrían hacer su primera aparición durante esta edición del E3, así como uno de los que mayor bombo está dando, Soul Sacrifice.




# Podrían llegar

Es de esperar que haya alguna sorpresa no vaticinada. De hecho la revista PS3M ha anunciado que Sony tiene al menos otra gran sorpresa más que dejará muy sorprendido al público, y no está relacionado con la sucesora de PlayStation 3. Algo de lo que nosotros no lo vemos muy claro, pero una frase se dejó ver cuando se anunció que contarían con 20 franquicias exclusivas: "desvelaremos el futuro de la jugabilidad y la innovación".

Una frase que puede ponernos en alerta de la llegada de una especie de nuevo sistema de control para PS3 o, en su defecto, para la siguiente generación. Otra posibilidad es la de utilizar el sistema PS Vita como sistema de control, al más puro estilo Wii U.

Por otro lado, también se podría presentar algo del nuevo trabajo de Guerrilla, los cuales están trabajando en una nueva IP. Y también tenemos trasteando a Media Molecule, que llevan casi un año invirtiendo en nuevas tecnologías para el desarrollo de un nuevo título.

También esperamos que, de una vez por todas confirmen fecha de algo que ya anunciaron el año anterior, la conectividad entre PS3 y PS Vita. ¿Podremos usar de una maldita vez el tan deseado Remote Play? A esto hay que sumarle la compatibilidad con juegos de PSX y PS2. Lo que pondría el colofón perfecto para el ya mencionado empujón.

# Atentos a

Ya hemos hablado de PS Vita, ahora le toca PS Move. El sistema de detección de movimientos de Sony se ha ido nutriendo de los ya encasillados Minijuegos.

Cuando se nos presentó el mencionado periférico se habló mucho de que este sistema no caería en la tónica de juegos casuales algo que, hasta la llegada de Sorcery, no había ocurrido. Así que esperemos que cumplan con su palabra y empiecen a nutrirse de nuevos títulos más elaborados que eleven la experiencia de este control.

Algo que hará que más jugadores se convenzan y se lancen a adquirirlo. Ya que, actualmente, si preguntamos a la gente por sistemas de control de movimiento, la gente piensa en Kinect o el Wii Mote, pero Move se queda en el olvido. Sony no puede permitírselo, y parece haberse dado cuento. Como ya hemos dicho antes, Sorcery es el camino correcto en esta andadura.




# El gran ausente

Al igual que ha pasado con Microsoft, los rumores sobre la presentación de una consola Next-Gen están muy de moda y difundiéndose a diestro y siniestro.

Sony ya se ha pronunciado al respecto diciendo que no se presentará una nueva consola, y menos aún sabiendo que su competidor más directo no anunciará nuevo hardware y ellos saldrán a la palestra justo después.

Sin embargo, no ha descartado en ningún momento dar información sobre el proyecto o si mostrarán alguna demostración técnica con la que ir abriendo el apetito de sus seguidores. Puesto que ya sabemos que no le funcionó la estrategia de esperar a ver qué sacaban sus competidores y luego lanzar su producto. Por lo que es probable que esta vez golpee primero en este sentido. Además la coletilla de “el futuro de la jugabilidad y la innovación” hacen que nos asalten las dudas.




# El posible bombazo

Sony podría dar la campanada este E3 2012 si la información que está circulando actualmente por la red resulta ser cierta. En uno de los avances del E3, se ha hecho referencia a un acuerdo entre PlayStation y una plataforma de juegos en la nube, aunque no se han dado más detalles al respecto. Entrando en los detalles, Sony podría estar preparando una alianza con OnLive o Gaikai en virtud de la cual, el sistema de juego en la nube pasaría a ser una realidad para PlayStation 3. Esto implicaría que cualquier usuario de PS3 podría acceder a juegos vía streaming, a través de su sistema.

También se apunta a que esto estará presente exclusivamente para los usuarios PlayStation Plus. Ya que Ross McGrath de Sony escribió hace poco en su Twitter que había llegado el momento de suscribirse. De todo esto saldremos de dudas cuando la maquinaria del E3 eche a rodar



# Nintendo,a mano descubierta




***Nintendo saldrá al escenario con su plato fuerte anunciado: Wii U. Pero no será el único atractivo de la conferencia. Pikmin 3, un nuevo Smash Bros, un posible cambio radical en la estrategia online de la compañía... No sé con que nos sorprenderá Nintendo pero estoy seguro de que se hablará mucho de ello, para bien o para mal. El 5 de Junio a las 18h lo sabremos***




# Los que van a estar

Nintendo ya parte de antemano con la expectación levantada por Wii U en el anterior E3. Sabemos que la consola estará en este E3 y aún hay suficientes incógnitas por resolver como para que resulte interesante.

En el E3 2011 se presentó, sí, pero poco más. Se puso un vídeo con posibles usos del mando, algunos nombres de juegos en preparación y poco más. En esta conferencia Nintendo tiene la oportunidad de desvelar, por ejemplo, cual es la potencia real de la máquina. No desvelando los datos del hardware, cosa que es improbable que haga pero sí enseñando algunos vídeos ingame de juegos third y first party que nos ayuden a hacernos una idea. Por ejemplo, seguro que veremos algo de ese jugoso Smash Bros para 3DS / Wii U. A ver con que nos sorprenden.

Siguiendo con Wii U, también es probable que conozcamos en detalle la mayor parte del catálogo de salida. Aliens: Colonial Marines', 'Darksiders 2', 'Ninja Gaiden 3: Razor's Edge', 'Assassins Creed III', 'Batman Arkham City', 'Rayman Legends', 'Lego City Stories', un nuevo Tekken... Hay varios juegos que sabemos que están en desarrollo pero falta confirmar si estarán en el lanzamiento o no. Además de los datos de rigor como fecha de salida, precio, etc. En 3DS también existen algunos juegos que veremos con toda probabilidad, como un nuevo "New Super Mario Bros" y la esperada secuela de "Luigi's Mansion".



# Podrían llegar

Esta es una conferencia a la que Nintendo ya sale con la cara descubierta, por así decirlo.

Sabemos que se centrarán en su nueva consola y que con toda probabilidad nos dejarán claro sus posibilidades amén de enseñarnos algún juego que nos haga salivar.

Pikmin es un candidato a ello, pero estoy seguro de que Nintendo querrá corregir uno de los mayores problemas que tuvo Wii: el escaso e irregular apoyo de las third parties. En este sentido, existen rumores para todos los gustos. Se habla de un "Grand Theft Auto V", de un "Call of Duty: Black Ops 2 e incluso de una reedición en HD de Skyword Sword para Wii U.

En fin, todo esto es pura especulación pero es casi seguro que mostrarán un renovado apoyo de las desarrolladoras externas, al menos con los juegos ya confirmados como el multiplataforma "Assasins Creed III".

Además, también se dice que Nintendo enseñará cuáles van a ser sus próximos pasos en el online. Si hay algo que la compañía de Kioto tiene pendiente es un online potente a la altura de su competencia. La eliminación de esos horribles y criticadísimos códigos de amigo, la posible inclusión de un sistema de logros, la unificación del online de Wii U y 3DS en esa "Nintendo Network"... Esperemos que avancen de una vez por todas en este ámbito.

# Atentos a

Todo indica que también veremos, después de tanto tiempo, el regreso de Pikmin. Han pasado ya casi 8 años desde "Pikmin 2" y es normal que sus seguidores estén ansiosos de que se muestre material de este nuevo juego para Wii U. En principio iba a salir en Wii pero Miyamoto pensó que la alta definición podría venirle muy bien a la saga.

Llevamos con el rumor del anuncio de un nuevo Pikmin desde hace años, pero que ya esté confirmado por Nintendo hace que sea casi seguro que veamos algo de él en esta conferencia.

En el terreno de la 3DS existe menos información respecto a lo que se puede mostrar. Es de esperar que ampliarán la información de "Luigi's Mansion 2" del anterior E3, pero seguramente guardarán más ases en la manga, sean first o third party. Si Nintendo quiere que su portátil siga vendiendo necesita catálogo.



# El gran ausente

Es complicado adivinar cual será ese "gran ausente" en esta conferencia teniendo en cuenta que la Wii U acaparará toda la atención.

Personalmente destacaría esos juegos para 3DS que tanto hype generaron en un principio y de los que ya no sabemos nada, como es el caso del Layton vs Ace Attorney. A todos los fans de estas dos sagas se nos cayó la baba con el anuncio pero no se ha vuelto a mostrar mucho más desde entonces. Por otro lado, cualquier juego de esas dos sagas de Level-5 y Capcom respectivamente sería una agradable sorpresa.

Además, hay muchas IPs de Nintendo de las que aún no sabemos nada para 3DS o Wii U como es el caso de Metroid. Costaría creer que van a dejar a la portátil de Nintendo sin una entrega de Samus. Y tampoco estaría nada mal que se jugara un poco con nuevas IP's.



# El posible bombazo

El posible bombazo de Nintendo más bien es el "confirmado bombazo". Sabemos que saldrá Wii U y que se desvelarán muchos detalles sobre ella. Eso probablemente llenará buena parte de la conferencia. Más allá de eso, cualquiera de esos hipotéticos juegos que he puesto antes serían bastante sorprendentes.

Por otro lado, en el caso de la 3DS, un posible bombazo sería el anuncio de su reedición con los dos joysticks incluidos. Creo que aún es demasiado pronto para sacar un nuevo diseño de la consola y además es probable que aunque Nintendo lo tuviera pensado lo anunciaría con muy poca antelación a su lanzamiento.

Esto es porque si no verían muy frenadas sus ventas en 3DS y no creo que sea lo más recomendable para su empresa. Así que todos los que esperan el rediseño para comprar la consola creo que tendrán que esperar aún un tiempo.






# demakes (II)

## reimaginando el pasado

# Demakes II. Más allá de TIGSource

*¿Super Smash Bros en Game Boy? ¿God of War en NES? ... ¿Una aventura conversacional basada en Pacman? Todo es posible en la imaginación de los desarrolladores que no están sujetos a las cadenas de la industria. El cariño, la nostalgia y el talento hacen el resto*

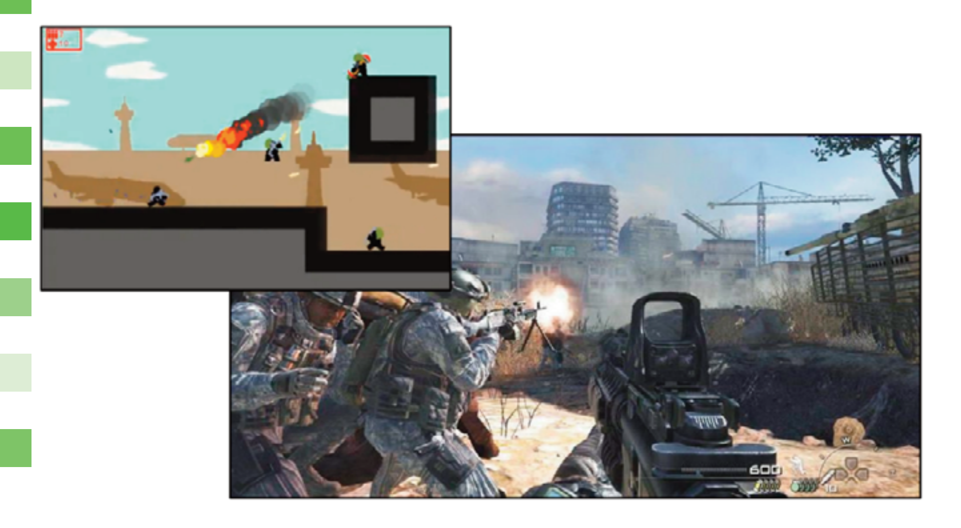
Documentando esta artículo me encontré un mundo increíble y que para nada esperaba. Cualquier juego comercial que haya logrado una cierta notoriedad tiene sus demakes, basta con realizar una búsqueda en Google con el título del juego + demake y lo encontraremos versionado a multitud de máquinas clásicas. El problema surge a la hora de seleccionar cual o cuales de esas versiones valen la pena (pocas) y cuales no. La mayor parte de los demakes no pasan de ser meros ejercicios de programación, bromas incluso, que no son casi jugables. Y cuando lo son, no pasan de ser más allá de un par de pantallas o niveles a modo de muestra de como podría haber sido tal juego en aquella plataforma, que en algunos casos no está ya ni disponible para su descarga, ya que muchos estaban en megaupload, u otros servicios parecidos que los han borrado de sus servidores.

El tema podría dar para un buen número de artículos mensuales, pero tampoco tendría sentido hablar de demakes no jugables o incluso que no están ya disponibles para el usuario. Esta segunda y última (al menos de momento) parte del artículo la dedicaremos a reseñar los mejores y más destacados demakes que no participaron en el concurso del TIGSource o aparecieron desde su celebración.

Comenzamos con **Wolfenstein SD**, una versión para NES del también clásico Wolfenstein 3D, que celebra 25 años y del que podéis encontrar un retro en este mismo número de vuestra revista de videojuegos preferida. El SD del título hace referencia a Super Deformed. Ciertamente cuesta encontrar algo que visualmente recuerde al juego de id más allá de la barra de información inferior. En cambio, sí que encontraremos otro tipo de guiños al clásico que dio origen el género de los FPS como determinados enemigos, armas o powerups. Desgraciadamente el enlace de descarga del juego está roto, aunque aún se puede encontrar para descargar a través de emule.

Otro juego de id Software "demakeado" es Doom. **MooD** ha perdido una dimensión respecto a su título de inspiración, para convertirse en un título 2D, que rebosa la intensidad y la tensión de Doom. Dispone incluso de





modo multijugador y se puede descargar desde la siguiente url: *https://www.box.com/shared/e5r00kvp9i*

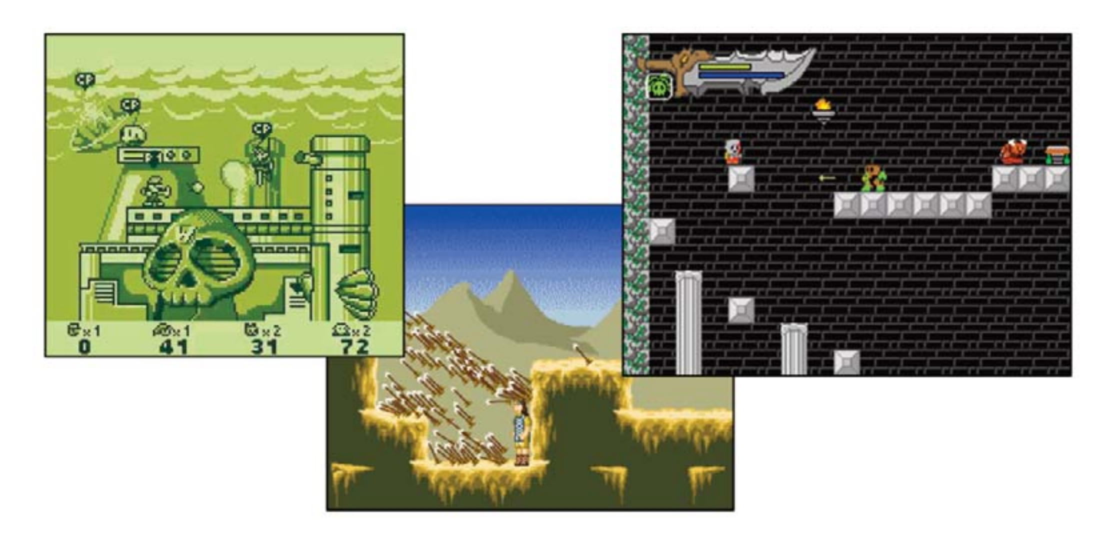
No dejamos el género de los FPS y encontramos **Call of Duty 6**, un proyecto en desarrollo que muestra una visión 2D muy particular de algunas de las misiones del Modern Warfare 2 de Infinity Ward. En los poco más de 10 minutos que lleva completar este arcade 2D de scroll lateral, deberás ir a pie, en vehículos terrestres e incluso helicóptero, eliminando enemigos al ritmo frenético de la música. Como no puede ser de otra forma, no falta la controvertida y polémica misión del aeropuerto. Esta pequeña maravilla se puede descargar totalmente gratis desde: *http://sandbox.yoyogames.com/games/118706-modern-warfare-2d/send_download?code=53d0a1e47f07f9bdf57c86c6ffca5ab46d243c58*

Y le llega el turno a otra de las grandes sagas del FPS, **Half-Life Nano** es un juego de plataformas 2D que toma como base la licencia protagonizada por Morgan Freeman. En cada detalle del juego se aprecia el cariño que el estudio de desarrollado (Team NanoBites) tiene por la franquicia y está poniendo en el juego, que después de 15 revisiones aún se encuentra en desarrollo y mejora, tras haber incorporado multitud de ideas aportadas por una comunidad encantada con el proyecto. Disponible para descarga: *http://dl.dropbox.com/u/541650/Construct/HLnanoR15.zip*

Terminamos esta primera parte dedicada a los demakes de FPS con dos trabajos del mismo desarrollador: Eric Ruth. El primero de ellos tiene por nombre **PixelForce: Halo**, o como las aventuras del Jefe Maestro se pueden convertir en un juego de plataformas con estética de 8 bits. Una verdadera delicia jugable y visual para todos aquellos que disfrutamos del juego retro y el pixelart, que se puede descargar directamente desde: http://blog.pikimal.com/pfhalov3.zip

Del mismo autor encontramos **Pixelforce: Left 4 Dead**, un impresionante trabajo que lleva el genial juego de Valve a una estética y una jugabilidad propias de las máquinas de inicios de los años 90. Con una resolución de





256x240, 16 colores en pantalla y ¡sonido de 4 canales!, recrea perfectamente como podría haber sido el juego de Valve de haberse planteado su lanzamiento unos años antes, y sirve de homenaje tanto a la saga que toma como inspiración como a la NES, que es para la plataforma para la que se ha "portado". Su enlace de descarga es: *http://www.fileplanet.com/208825/200000/fileinfo/Pixel-Force:-Left-4-Dead-Client-(Indie-Game)-*

Cambiamos de tercio con **Super Smash Land**, Super Smash Bros vio la luz en 1999 para Nintendo 64, pero ¿que hubiese ocurrido si Nintendo hubiese apostado por esa fórmula unos años antes y para su consola portátil Game Boy? Ese es el punto de partida de un proyecto sorprendente, que encierra en las limitaciones técnicas de la pequeña de la gran N a sus más populares personajes, en un juego de lucha con una gran jugabilidad y detalle. Ver como se mueven y luchan los Link, Mario, Kirby o Pikachu en ese entorno tan verde como pixelado es una verdadera delicia, que ningún fan de Nintendo debería perderse. Una delicia como la música y efectos sonoros, que Brendan Becker ha arreglado y compuesto para el juego. Simplemente increíble. La versión 1.1 del juego se puede descargar desde: *http://supersmashland.com/?download* . La banda sonora también esta disponible para llevarla a tu PC tecleando: *http://inversephase.bandcamp.com/album/super-smash-land-ost* en tu navegador.

El demake más sorprendente de este artículo es sin ningún lugar a dudas **Pac-Txt**, si alguien te plantea como se podría hacer una versión avejentando el ya de por sí clásico Pacman, seguro que lo último que se te ocurre es convertirlo en una aventura conversacional. Esta es la maravillosa ida de olla de un desarrollador de nombre RicMoo que se puede "jugar" online desde su web: *http://www.pac-txt.com/*. Tan injugable como genial, y una muestra más de que la imaginación humana no tiene límites, y en estos tiempos de falta de inspiración en la industria, aún hay sitio para la esperanza.

**Final Fantasy VII NES** es una versión con gráficos al estilo de la consola de 8 bits de Nintendo de la gran aventura de Square Enix, una vuelta a los orígenes de la saga, que durante mucho tiempo solo pudieron disfrutar los que dominasen el japonés. Posteriormente un grupo de fans tradujo el juego y se puede jugar online en inglés desde: http://www.vizzed.com/vizzedboard/retro/game.php?id=11287

No podemos dejar de reseñar **Shadow of the Bossus**, una versión realizada en OpenGL 1.5 de la obra del Team ICO, con una versión 1.0 descargable desde http://ekermo.se/tmp/sotb/sotb_v1.zip

El pasado 16 de marzo vio la luz una de las obras más esperadas en el mundillo del demake. Maneja a Kratos en un plataformas 2D, enfrentándote a multitud de enemigos, en **Bit of War,** una versión de God of War III, que lleva años en desarrollo y que por fin se puede descargar desde http://www.indiedb.com/games/bit-of-war/downloads/bit-of-war-v100

**TEXTO: J. BARBERÁN**




# ESPECIAL

# 30 AÑOS SPECTRUM

## 30 títulos que pasaron a la historia de los 8 bits

# Spectrum cumple 30 años

***Una fecha tan señalada era imposible que cayera en el olvido. Es por ello que rescatamos 30 títulos que hicieron grande a un sistema que es por derecho propio, parte de la historia viva de los videojuegos***

Seguro que muchos de los que leéis mensualmente Games Tribune Magazine no habiais nacido el 23 de abril de 1982. Esa es la fecha oficial de unos de los lanzamientos más importantes de la historia del videojuego, el del ZX Spectrum de Sinclair Research. 30 años han pasado desde entonces, miles de juegos, decenas de plataformas y muchas generaciones de consolas y ordenadores, pero los que vivimos aquellos maravillosos 48K no los olvidaremos nunca, esos interminables y ruidosos procesos de carga, esos gráficos pixelados y limitadísimos de colores, esa dificultad imposible nos forjaron como jugadores y llenaron nuestros ratos de ocio de imaginación y fantasía.

Han pasado 30 años desde entonces, el mundillo del videojuego ha cambiado mucho y lógicamente nosotros también, los chavales de entonces somos ahora adultos con muchas responsabilidades y poco tiempo, pero la semilla jugona que el "gomas" dejó en nuestros corazones siempre logrará que encontremos un hueco para echar una partidita en cualquier plataforma, y volver así a aquellos años de Nocilla y Tang, de Arkanoids y Profanations. A aquellos años en los que lo importante para un juego no eran los millones de polígonos que manejaban o las texturas que los cubrían. Lo importante era la diversión y el reto que suponían, las tardes que ibas a pasar jugando con los amigos y el placer que otorgaba superar una pantalla que a ellos se les atragantaba.

Lo que hace grande una máquina son los juegos que tiene. Entre los miles de títulos que llegaron a los reproductores de cinta de nuestros Spectrum había cientos de clásicos. Hemos pensado que la mejor forma de celebrar el trigésimo aniversario es seleccionar 30 juegos que nos marcaron y podemos recomendar a cualquiera que quiera revivir aquellos maravillosos años. No están todos los que son, pero son (juegazos) todos los que estan.




**El 23 de abril de 1982 salió al mercado el ZX Spectrum de Sinclair Research. A partir de entonces ya nada volvió a ser lo que era**

# Bruce Lee



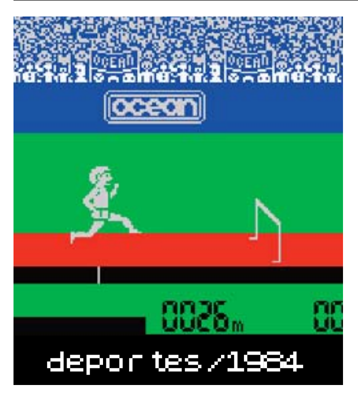

Uno de los juegos más queridos del Spectrum y más recordados, su planteamiento divertido caló muy hondo en los usuarios de la época, y pese a no distinguirse por su apartado gráfico poseía un encanto a prueba de bombas. Bruce Lee es un videojuego de plataformas en toda regla, que logró engancharnos apostando por una dinámica tan resultona como simple: explorar los escenarios con los que contaba el título para ir recolectando farolillos (si lo habéis leído bien ¡farolillos!), y acabar con los enemigos que encontrábamos. No os penséis que disponíamos de muchos momentos de tregua durante nuestras peripecias, ya que los enemigos, bueno mas bien "enemigo", ya que era el mismo tipo que aparecía una y otra vez, no se dará por vencido ni aun cuando acabemos con él y aparecía segundos después.

# Commando




Cuando Comando vio la luz en nuestros Spectrum muchos jugones estuvimos eternamente agradecidos, por fin podríamos jugarlo en casa sin tener que desembolsar enormes cantidades de monedas de 5 duros para ello Era la oportunidad de disfrutar de una conversión de la recreativa realizada con mucho acierto. Comando es un shooter de scroll vertical que consigue ponernos a prueba constantemente ya que posee una dificultad no apta para cardiacos. A base de disparos y granadas deberemos abrirnos paso a través de las líneas enemigas intentando acabar con cuantos enemigo nos fuera posible. Nunca la frase "jugabilidad a prueba de balas" ha sido tan acertada. ¿Estáis preparados para coger la metralleta y acabar con todo lo que os salga a vuestro paso? ¡Comando es vuestro juego!

# Daley Thompson's Decathlon

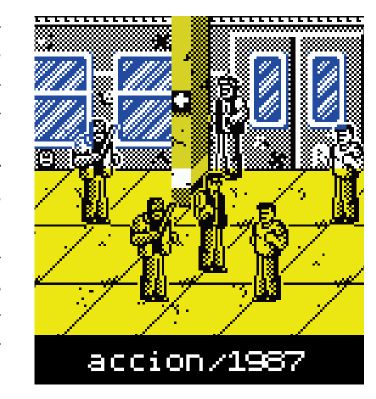



Si existe algún juego que hoy por hoy se merezca el reconocimiento de crear cátedra dentro del género deportivo ese es sin duda Daley Thompson's Decathlon. Este clásico se ganó por méritos propios un lugar en el corazoncito de todos los jugones de la época. En él podíamos emular al gran campeón de decatlón que da nombre al título y realizar todas las disciplinas presentes: 100 metros lisos, tiro de jabalina, 100 metros vallas, etc.. Quien no recuerda con una gran sonrisa esas tardes machacando literalmente los botones en pos de conseguir un mejor tiempo en la prueba de rigor que nos permitiera avanzar en la competición. Si no sabéis de que estoy hablando el mejor consejo que os puedo dar es que aun estáis a tiempo haceros con un emulador y probarlo, "En sus marcas, listos, ¡ya!..."

# Renegade

El género de moda en cualquier salón recreativo que se preciara eran los beat'em up. Los juegos llamados "todos contra el barrio" causaban furor y Renegade sobresalió por aquel entonces de forma brillante. El predecesor de Double Dragon y Final Fight apostaba por una acción frenética que no nos dejaba ni un segundo de respiro. Encarnábamos a Mr. K en su lucha por salvar a su novia. Para ello debemos enfrentarnos a diversas bandas de pandilleros. La acción se desarrolla en escenarios limitados en los que aparecían un número ingente de enemigos a batir. Una vez conseguido reducir su número, era el turno del jefe final para poder superar el nivel.

El éxito del título fue incontestable y así lo demuestran las dos entregas más que se realizaron, Target Renegade y Renegade III.


accion/1987

# Match Point

Antes de que todo el mundo se rindiera ante la armada española por su buen hacer, y que todo el mundo reverenciara a Nadal, pudimos disfrutar de este simulador de tenis que sentó las bases de todos los títulos posteriores. En él no encontrábamos botones específicos con los que ejecutar los diversos golpes, su mecánica era simple debíamos desplazar a nuestro tenista por la pista y situarlo en una posición lo suficientemente buena para golpear la bola enviada por el rival. ¿Cómo conseguir enviar la bola hacia una determinada zona o ejecutar un golpe determinado? Fácil, dependiendo del momento exacto en el que ejecutáramos el golpe y de la posición de la raqueta obtendríamos un efecto u otro y enviaríamos la bola en una determinada dirección. ¡Tan real como la vida misma! Y eso sin entrar en su alta dificultad.

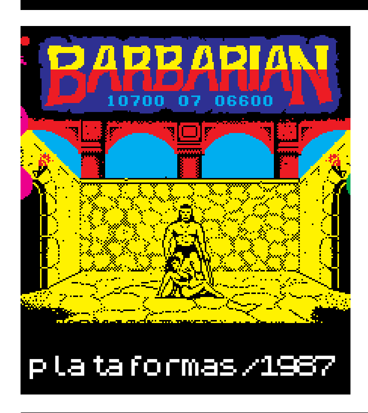

deportes/1984

# Green Beret

En Green Beret encarnábamos a un boina verde el cual debía acabar con las oleadas de enemigos que salían a su paso para poder así infiltrarse en las 4 estaciones de defensa del enemigo: Base de Misiles, El Puerto, El Puente, y el Campo de prisioneros. Existía una gran variedad de enemigos diferentes a batir. Cada uno de ellos con armas y habilidades específicas por lo que estaremos obligados a esquivar patadas, balas y granadas. Contando con un cuchillo como única arma en un principio podremos adquirir granadas, lanzallamas y lanzacohetes como recompensas si derrotamos a los comandantes, para facilitar así nuestro avance. Las partidas son un gran reto por su dificultad sin llegar a resultar frustrantes, y con la práctica adecuada conseguiremos llegar muy lejos. Un atítulo muy exigente.


accion/1986

# Barbarian



plataformas/1987

Unos años después del estreno en la gran pantalla de Conan el Bárbaro y Conan el Destructor vio la luz Barbarian un juego que nos permitía emular de forma muy espectacular combates a muerte, donde sólo el rival con mayor habilidad en el manejo de la espada saldría victorioso. Era un juego de lucha 1versus1 muy divertido que poseía una cualidad que aun hoy le hace único. Por muy mal que se te estuviese dando un combate siempre existía una esperanza de alzarse con la victoria, y es que teníamos la opción de utilizar un ataque devastador que nos permitía acabar con el oponente de un solo golpe. Si me estoy refiriendo a cortarle la cabeza, este ataque tenía que ejecutarse en el momento y a la distancia justa pero si lo conseguíamos experimentábamos una satisfacción indescriptible.

# Karnov


plataformas/1987

Si bien en su momento no obtuvo un reconocimiento comparable al de otros títulos presentes en este articulo, atesora una calidad soberbia. En él, encarnamos a un traga-fuegos ruso que está buscando el tesoro perdido de Babilonia. Podremos correr, saltar y nadar a lo largo de los nueve niveles de los que consta el título, y gracias a nuestra habilidad innata podremos combatir a los monstruos que nos intenten detener lanzando bolas de fuego. Karnov conseguirá absorbernos de forma enfermiza y sólo promete dejarnos ir una vez lo superemos. Su dificultad es alta sin llegar a cotas extremas y está muy bien equilibrada. Se muestra como un juego muy sólido y dudo mucho que nos equivoquemos si afirmamos que quizás sea uno de los juegos más completos del catalogo de nuestro Spectrum.

# Fernando Martin Basketball



deportes/1987

Hoy día, la NBA gracias a Gasol y compañía nos suena a todos mucho más próxima, pero no siempre fue así. Hace unos cuantos años que un jugador europeo estuviera presente en aquella liga era todo un hito y cuando un español lo consiguió podéis imaginaros lo que supo. Tal fue el acontecimiento que Fernando Martín obtuvo su propio título y podríamos decir que estaba a la altura de la reputación del jugador. El juego nos proponía un partido de 1 contra 1, y contaba con diversas opciones nunca antes vistas en un juego de baloncesto. Podríamos ejecutar mates, meter asombrosas canastas desde medio campo o realizar espectaculares mates a nuestro rival. Todas estas opciones combinadas con unos gráficos exquisitos en su época y la introducción por primera vez de repeticiones en cámara lenta.

# Skool Daze

Ser un gamberrete en la edad del pavo metido en un rígido colegio británico es una situación delicada, pero a la vez una gran premisa para una aventura de las que quedan para el recuerdo. En Skool Daze encarnábamos a Eric, todo un pieza con una reputación que ni Bart Simpson y sin ningún respeto hacia la autoridad docente. Precisamente nuestra misión era conseguir el código de la caja fuerte donde se guarda el expediente académico de Eric y afanarlo antes de que sus fechorías le pasen factura. Pero estamos en pleno horario escolar y hay que asistir a clases, esquivar profesores y vérnoslas con otros alumnos igual de trastos que nuestro protagonista sin que nos castiguen a copiar líneas en la pizarra o, en última instancia, nos expulsen. Un juego mítico para sentirse rebelde.



aventura/1985

# Knight Lore

En un tiempo en que Rare se llamaba Ultimate y nos introducía en la perspectiva isométrica con su conocida técnica Filmation, Knight Lore fue su obra maestra. Este juego ha pasado a la posteridad por delante de sus dos precuelas, Sabre Wulf y Underwurlde y en él encarnamos a Sabreman, intrépido explorador que con cada luna llena se transforma en un hombre lobo. Para librarse de su maldición, Sabreman debe reunir los ingredientes de una poción mágica que lo devolverá a la normalidad antes de que pasen 40 días con sus noches. En Knight Lore explorábamos multitud de estancias esquivando a enemigos de aquellos que te mataban con el más leve roce mientras afinábamos el salto casi al píxel para saltar sobre las plataformas que bloqueaban el camino o que protegían los ingredientes. Y nos gustaba.



aventura/1984

# Trap Door

Don Priestly, uno de los nombres de oro de la historia del Spectrum, nos dejó como legado unos juegos con sprites gigantescos para la época, no exentos de colorido y que ponían en entredicho la teóricamente limitada capacidad gráfica del ordenador. Juegos como The Trap Door, un título basado en una serie infantil en que el monstruo azulado Berk debía atender los caprichos de su amo, La Cosa Que Vive Arriba, utilizando los objetos que tenía a su disposición así como las extrañas criaturas que podían asomar una vez levantaba la misteriosa trampilla que da nombre a la cinta. Era impresionante ver en 1986 como se movía Berk, y aunque el juego no era realmente muy largo, su originalidad daba para echarse varias tardes buscándonos las habichuelas para atender cada mandado y que Berk cobrase su sueldo.


aventura/1986

# Saboteur


accion/1985

¿Qué serían los ochenta sin ninjas? Como una tortilla española sin patata o como un cumpleaños sin ganchitos de queso. Juegos de ninjas hubieron varios, pero quizá Saboteur fuese, hasta la aparición de Shinobi, el juego de esta temática por excelencia. En él, controlábamos a uno de estos maestros de la sombra que debía infiltrarse en unas instalaciones a través de casi 120 pantallas hasta robar un disco con una información vital, plantar una bomba para volar todo por los aires y darse a la fuga con éxito en un helicóptero. Ser sigiloso y pasar desapercibido era muy importante para dar esquinazo a los perros y guardias de seguridad, así como a las cámaras de vigilancia del recinto. Pero si preferís ser más directos, también podíamos luchar o arrojar los objetos que encontrásemos. Acción, sigilo y artes marciales.

# Manic Miner



plataformas/1983

El minero Willy debe encontrar la salida a lo largo de una serie de cavernas antes de que se le agote el oxígeno. Para ello hay que recoger una serie de llaves, no siempre con forma de éstas, que muestran la puerta hacia el siguiente nivel. Por el camino hay que evitar entrar en contacto con los surrealistas enemigos que pululan por las distintas plataformas. Así de sencillo es el planteamiento de Manic Miner, y sin embargo es posible que el género de plataformas hubiera sido muy distinto de no ser por él. La precisión milimétrica en el salto era vital no solo para alcanzar las plataformas sino también para no tocar, ni que sea por un pelo, a los enemigos o tener una mala caída desde una altura excesiva. Manic Miner es, más que un juego, una absoluta leyenda que es historia viva de los videojuegos.

# Sir Fred


aventura/1985

También en España se podían hacer grandes juegos. Sir Fred es un gran ejemplo, un juego de plataformas basado en el típico rescate principesco pero con ese toque de videoaventura consistente en el uso de objetos en el sitio adecuado que era de los condimentos más sabrosos en los ochenta. Sir Fred hacía gala de un gran apartado técnico en el que podíamos verle llevar a cabo muchas acciones. Podía, entre otras, correr, trepar, nadar o balancearse por cuerdas, cosas que en 1986 se antojaban un abanico de posibilidades enorme. Si le sumamos su variedad de escenarios, sus gráficos y su colorido, no cabe duda de que Made in Spain hizo las cosas muy bien y dejó el pabellón bien alto, algo que le valió a su juego ser publicado en el Reino Unido, lo que no era moco de pavo para aquella época.

## Everyone's a Wally

Si antes mencionaba las videoaventuras como género propio de la época, Everyone's A Wally es un referente de libro que además era pionero en poder usar a varios personajes distinto. No en vano, la premisa del juego era llevar a cabo los quehaceres diarios de Wally, Wilma, Harry, Dick y Tom y que la pandilla cobrara por ello. Nuevamente teníamos que poner a prueba nuestra habilidad esquivando enemigos y encontrando los objetos necesarios para que cada personaje los usase donde debía y completase sus respectivos objetivos. De esta forma y tras hacer varias chapucillas, se obtenía una letra de la combinación para la caja fuerte con los sueldos de todos. Estos juegos con argumentos cotidianos eran comunes en su tiempo, pero Everyone's A Wally, además, estaba perfectamente ejecutado.




## Elite

En PC surgieron grandes juegos de simulación espacial y estrategia, pero Élite les ganó la mano en 1984. No era solo pilotar una nave y combatir a golpe de láser por las galaxias, en Élite el jugador podía ser lo que quisiera. Podía ser un as del combate espacial, pero también un intrépido comerciante, un pirata sin escrúpulos o hasta un narcotraficante que transporta estupefacientes entre planetas. Élite era tan complejo que su control resultaba incluso intimidatorio, con multitud de teclas para reunir información, cambiar las vistas, saltar al hiperespacio y otras muchas funciones para establecer rutas comerciales o entrar en combate. Y todos estos aspectos te hacían sentir de verdad en el puente de una nave. Profundidad, amplio carácter de simulador y gráficos tridimensionales eran su tarjeta de presentación.




## Rainbow Islands

Cuando se supo que la secuela de Bubble Bobble daría el salto a los ordenadores domésticos, muchos pensaron que el Spectrum no podría hacerle justicia. Qué equivocados estaban. Rainbow Islands es un juego alegre, divertido y muy colorista, y todas estas cualidades se mantienen en esta versión, una conversión excelente que sorprendía a propios y extraños hasta que veían cierto logo en portada y entonces lo comprendían: Ocean lo había vuelto a hacer. Los ingleses publicaron la fantástica versión de Graftgold, quienes supieron preservar los puntos fuertes de la recreativa e inundaron de color la pantalla de una manera que pocos fueron capaces. Esto, unido a su variedad de enemigos y objetos, sus 7 islas tematizadas con 4 niveles cada una y su gran banda sonora, hizo de Rainbow Islands un juego maravilloso.



# Robocop




No se puede negar que la película de Paul Verhoeven supuso un gran impacto en su estreno. Tanto torrente de acción y violencia pedía un juego a gritos y Data East los escuchó. Precisamente de su recreativa viene esta conversión de Ocean que a pesar de ciertos retoques para las versiones de ocho bits sigue siendo un muy buen arcade. A lo largo de varias fases, el agente Alex Murphy, reciclado en el futuro refuerzo de la ley, va repartiendo justicia forrada de plomo siguiendo los eventos del film. Incluso el gran momento en que Robocop impide un atraco a una mujer en un callejón está presente en el juego. Y la inclusión de voces digitalizadas que recitaban las directrices primarias del policía cibernético era algo que en su día ponía los pelos como escarpias al más pintado. Uno de los grandes de la época.

# Match Day




Ni FIFA ni PES, ni siquiera Sensible o International Soccer. Mucho antes de todos ellos ya había buenos videojuegos de fútbol. Y el primero de ellos fue Match Day de Jon Ritman, editado por Ocean Software en 1984.

Match Day era lo más parecido a un simulador de fútbol que se podía hacer con 48k. Mostraba una vista muy televisiva desde la banda, tan común en los juegos de hoy en día, y una perspectiva isométrica que proporcionaba una falsa sensación de profundidad. 1 o 2 jugadores disputan un partido, en el que disfrutaremos de casi todo lo que podemos encontrar en el fútbol real, córner, saques de banda, pases, tiros y goles, muchos goles.

Posteriormente aparecería Match Day 2, que mejoraba sin sorprender como el original.

# La Abadia del Crimen




Era La Edad de Oro del Software Español y La Abadía del Crimen probablemente sea el juego más redondo hecho nunca en nuestras tierras. En 1987 Opera Soft lanza la obra de Paco Menéndez y Juan Delcán, una videoaventura basada en El Nombre de la Rosa de Umberto Eco, en la que el fraile franciscano, fray Guillermo de Occam y el joven novicio Adso de Melk tienen que descubrir al autor de una serie de asesinatos acaecidos en una abadía. A lo largo de los 7 días en los que se desarrolla el juego, debemos seguir los horarios de las actividades de la abadía, al tiempo que investigamos todas las estancias en busca de pistas que nos lleven al asesino.

Resultó imposible comprimir todo lo que el juego ofrecía en 48k, por lo que solo salió para Spectrum 128k ya bien entrado el año 1987.

## Batman

Hubo un tiempo en el que la desarrolladora detrás de un juego era una garantía de calidad. Y una de las que garantizaban buenos juegos era sin duda Ocean Software. Con Batman, Bernie Drummond y Jon Ritman simplemente lo bordaron. Una videoaventura en una perspectiva isométrica, muy a lo Filmation de Ultimate, en la que el personaje creado por Bob Kane debe liberar a Robin, que ha sido secuestrado por Joker y Enigma. Y para ello lo primero es recuperar las 7 partes que forman el Batmovil. Iremos encontrando los habituales gadgets de Batman, que nos confieren habilidades que hasta ese punto no teníamos.

Destacan unos gráficos muy detallados y una versión midi de la música de la serie de televisión. 1985 Alternativo lanzó recientemente un remake para GBA de nombre Watman.


aventura/1986

## The Hobbit

No podía faltar en esta lista una aventura conversacional y no podía ser otra que The Hobbit. La gran novela de Tolkien se tomó como base para un juego que sorprendió por su profundidad a todos los niveles y las múltiples posibilidades que ofrecía al jugador.

Ningún otro juego había ofrecido hasta el momento tal cantidad de acciones a realizar, la posibilidad de componer frases complejas, personajes no jugables con "vida propia" y que la aventura avanzase en tiempo real independiente de nuestras acciones.

Todo ello, unido a una historia muy absorbente y sorprendente (incluso para los que habíamos leído el libro), una dificultad exagerada en determinados puntos y unos gráficos muy detallados para las capacidades técnicas del Spectrum.


aventura/1982

## The Way of the Exploding Fist

Lo mejor de las recreativas de lucha en nuestros Spectrums. Eso era The Way of The Exploding Fist de Melbourne House, un combate de kárate entre dos luchadores con unos gráficos muy detallados y coloridos, unas animaciones muy fluidas y una velocidad de juego y respuesta a nuestras controles sorprendentes, todo ello para las capacidades técnicas de la máquina, claro está.

¿Era posible programar IA en la escasa memoria del Spectrum? The Way of the Exploding Fist parecía confirmar que sí, si abusabas de un golpe o técnica para atacar al rival, este parecía percatarse de ello y defenderse, por lo que tenías que cambiar de táctica.

Es para muchos, entre los que me incluyo, el mejor juego de lucha creado para máquinas de 8 bits.


lucha/1985

## Camelot Warriors


plataformas/1986

*"Terribles augurios acechaban al mundo tras la aparición de unos extraños objetos en la tierra de Camelot: La voz de otro mundo, El espejo de la sabiduría, El elixir de la vida y El fuego que no quema, todos ellos eran elementos relacionados con el mundo del Siglo XX y portadores de terribles consecuencias para un espacio y un tiempo que no eran los que debían ocupar. Al más atrevido y valeroso caballero de todo Camelot le fue encomendada la misión de buscar esos objetos en cada rincón del mundo (los bosques, el lago, las grutas y el castillo) y de entregarlos a los guardianes de cada territorio, ya que ellos serían los únicos con poder suficiente para destruirlos."* Es la historia de uno de los mejores y mas completos juegos que se hicieron para Spectrum. Otra obra maestra de Dinamic.

## Abu Simbel Profanation


plataformas/1986

El gran Víctor Ruiz hizo para Dinamic uno de los mejores juegos de plataformas de la historia, y de paso uno de los títulos mas difíciles al que un jugador se puede enfrentar. Mucha gente no sabe que Abu Simbel Profanation es el tercer juego de una saga, protagonizada por Johny Jones (¿os suena el apellido?) y que dió comienzo con Saimazoom y tuvo continuidad con Babaliba. El protagonista ha sufrido la maldición de Abu Simbel y se ha convertido en una especie de bola con patas y narizón. Deberemos profanar la tumba de Abu Simbel en busca de la solución que nos devuelva nuestro anterior aspecto. A lo Manic Miner el más mínimo toque con cualquier objeto del entorno moriremos, teniendo que comenzar de nuevo la pantalla. Precisión, nervios de acero y una gran habilidad deben ser nuestros compañeros de juego.

## Bomb Jack


arcade/1986

En 1986 llegó a nuestros Spectrum otra magnífica conversión de una recreativa. Elite Systems publicó Bomb Jack de Tehkan Ltd.(posteriormente Tecmo), y el resultado superó todas las expectativas. Las mismas fases que la arcade, con unos escenarios y unos personajes muy detallados, variedad de enemigos, los mismos powerups que en la máquina y sobre todo una jugabilidad increíble. La partida se desarrolla a una velocidad que pocos juegos de Spectrum alcanzaron, y a pesar de ello tanto la física de nuestro personaje como el control del mismo resultaban totalmente satisfactorios. La posibilidad de jugar junto a un amigo y que ni la jugabilidad ni la velocidad del juego se resintiesen, como ocurría frecuentemente, es otro punto a favor de este gran Bomb Jack. Solo el apartado sonoro desentonaba.

# Atic Atac

Muchos lo consideran la primera videoaventura. Es difícil decirlo ya que en este juego prevalece el arcade sobre todo lo demás, aunque si es cierto que introduce algunas novedades que serían factor común del género en los años siguientes, en los que Ultimate triunfó con la trilogía de Sabreman (Sabre Wulf, Underwurlde y Knight Lore).
Las jugables no fueron las únicas innovaciones que Atic Atac introdujo en el mundo del videojuego, la vista tridimensional cenital supuso un primer acercamiento a un cambio de perspectiva por parte de los hermanos Stamper, que derivaría en el Filmation. O la posibilidad de seleccionar nuestro protagonista de entre un caballero, un mago o un ladrón con características y habilidades diferentes, algo que ha llegado hasta nuestros días. Un avanzado a su tiempo, Y muy divertido.

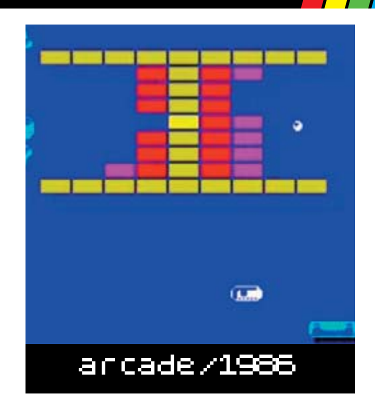


arcade/1983

# Arkanoid

Los jugadores de Spectrum sufrimos muchas conversiones de recreativas imposibles de jugar, en algunos casos por una imposibilidad técnica de mostrar algo siquiera parecido a la realidad, en otros por una versión desafortunada que simplemente trataba de aprovechar el tirón de la arcade para vender sin ofrecer un título medianamente digno.

Pero también hubo casos de conversiones buenas, muy buenas e incluso algunas simplemente espectaculares. Una de estas últimas fue Arkanoid de Imagine. Un concepto tan simple como el machacaladrillos toma otra dimensión con un cuidadísimo diseño de niveles, enemigos que dificultan nuestra labor, multitud de "powerups" que nos ayudan (o no) y, sobre todo, una velocidad de juego frenética que se ve reforzada por una respuesta del control sorprendente.



arcade/1986

# Yie Ar Kung-fu

Hoy día parece que los Fighting Games vuelven a estar de moda, y seguramente no seamos conscientes que sus principios no se datan del tan famoso Street Fighter. Antes de la aparición de éste ya existían juegos de lucha 1vs 1 de nivel. Yie Ar Kung-Fu era uno de esos juegos y quizás el más destacado de la época. La acertada selección de personajes a la que enfrentarnos, así como el enorme carisma que destilaban, consiguió conquistarnos y retarnos a acabar con ellos. Cada uno poseía características y habilidades diferentes que hacían que cada enfrentamiento fuera único. Nosotros controlábamos a Oolong y mediante la combinación de diferentes movimientos ejecutábamos una gran variedad de ataques con los que derrotar a nuestros enemigos. El primer juego en el aparecen mujeres luchadoras.



lucha/1985




# RETROMADRID 2012

# CRÓNICA

UN REGRESO A UNA ÉPOCA DE ORO DE LOS VIDEOJUEGOS

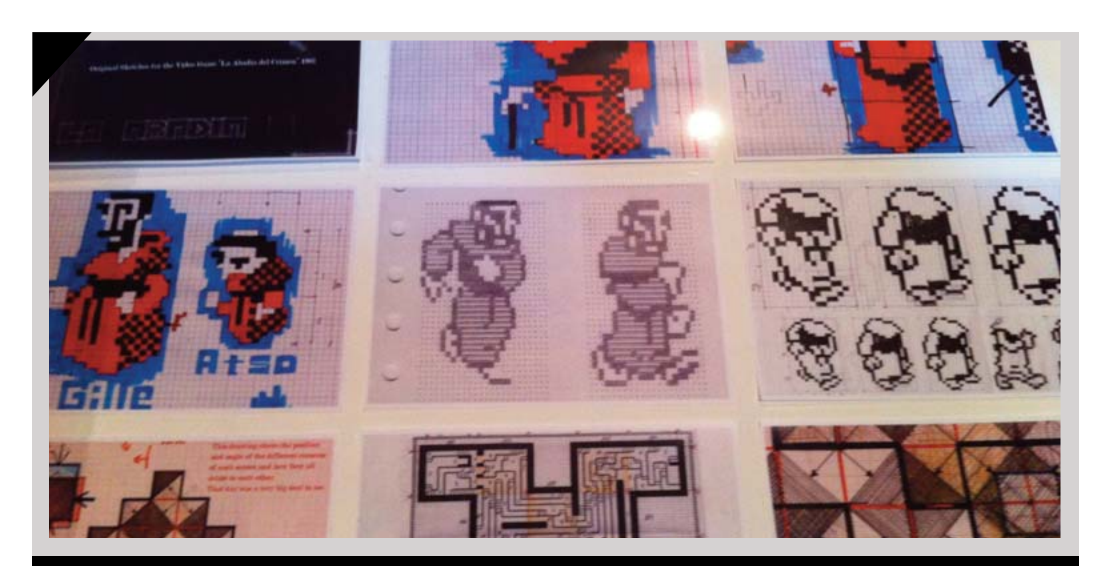
# Donde viven los recuerdos

***Del 4 al 6 de mayo se celebró en uno de los recintos del Matadero de Legazpi una nueva reunión entre los jugadores nostálgicos y sus máquinas clásicas. RetroMadrid 2012 nos devolvió a una época que se resiste a ser olvidada***

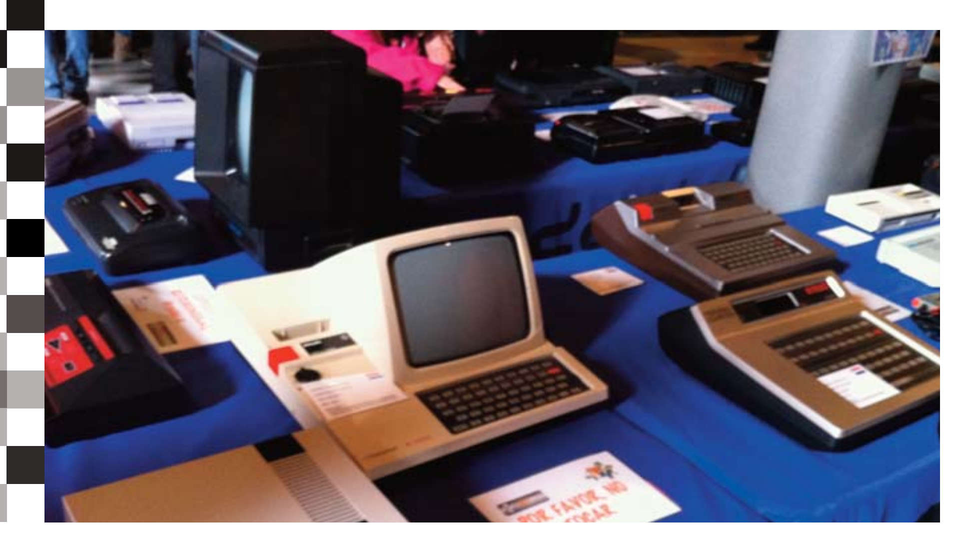
Permitid que me sincere antes de comenzar. Esta ha sido mi primera asistencia a RetroMadrid. Diré más, esta ha sido mi primera asistencia a un evento de este tipo. Una feria de retroinformática, me refiero, puesto que alguna reunión, salón o convención similar sí que había visto antes solo que no de esta temática. Pero saber de la existencia de un evento anual en el que se rendía homenaje a los juegos, ordenadores y consolas clásicos, y no poder asistir por estar a 400 kilómetros a ojo de buen cubero era una espina demasiado grande para tenerla clavada mucho tiempo.

Hasta cierto punto sabía a qué atenerme, en el sentido de que la idea que cualquier profano podría hacerse sería la de esperarse un recinto cerrado con varios stands de exposición en los que distintos modelos de máquinas de la época ejecutasen demos o juegos, quizá hasta que pudiesen probarse. Es conocido que hay charlas en esta feria a cargo de profesionales, seguro que alguna sería interesante. Posiblemente hasta habría puestos de venta, qué menos que llevarse un recuerdo. Y claro, gente con la misma afición, un desfile de jugones, y que se me entienda bien, "talluditos", seguramente hijos del Z80 como un servidor en su mayoría. Pues bien, RetroMadrid 2012, por suerte y para deleite del público, ha sido todo eso que esperaba y mucho más.

Nada más poner el pie en la nave 16 del Matadero, uno ya se empapaba del ambiente de la feria. El primer saludo lo recibían los asistentes de un ilustre conocido y, a buen seguro, protagonista de muchas horas de ocio. Guillermo de Occam hacía las veces de anfitrión en la primera exposición con la que uno se topaba al acceder al recinto. Bocetos y diseños de personaje y decorados de La Abadía del Crimen, el archiconocido juego de Ópera Soft y una de las obras cumbres de la Edad de Oro del soft español. Para cuando se




**Los diseños de La Abadía del Crimen son toda una pieza de historia de la programación de videojuegos en nuestro país**




apartaba la vista de aquellas láminas, el mundo había vuelto a los años ochenta. Multitud de asistentes miraban, señalaban, comentaban, probaban juegos clásicos puestos a su disposición o se fotografiaban frente al batallón de consolas y ordenadores antiguos que se hallaban expuestos. Aquello era, como bien rezaba el cartel, el regreso de los clásicos.

Clásicos como el ilustre ZX Spectrum, quien desde una vitrina mostraba sus treinta años dignamente sobrellevados. No podía faltar y menos en una efeméride tan señalada, pero aunque disfrutaba de un lugar de honor en la feria flanqueado por algunos accesorios y por antiguos ejemplares de la recordada revista Micro Hobby, no era ni mucho menos el único invitado. La asociación Asupiva había montado un gigantesco despliegue de hardware, añejo y no demasiado, que representaba un recorrido en toda regla por la historia del videojuego doméstico.

Desde las primeras consolas de hogar, los clones de Pong, los primeros modelos con soporte de cartucho como las venerables Intellivision, Vectrex, las primigenias Atari VCS o la Colecovision, ordenadores Oric, ZX81, Amstrad, Spectrum, MSX, Commodore, o las siempre gloriosas Famicom, Super NES, Master System, Megadrive o Neo Geo hasta las no tan lejanas Game Boy Advance, PlayStation (1 y 2), Xbox o Saturn, pasando como no por un largo, larguísimo etcétera al que no sabría hacerles justicia. Ni a ellos ni a sus accesorios: el Zapper, el Power Glove, distintos visores y joysticks, expansiones de memoria... A pocos metros, un directo de derecha a la nostalgia de los de mi quinta: una selección de Handhelds, las clásicas “maquinitas” con las que jugábamos en el recreo. ¡Pero si esto era solamente la entrada! ¿Qué más podía esperar en el resto de ese espacio? Pues la labor y las aportaciones de cada uno de los expositores que participaban en el evento y que intentaré enumerar a continuación:

**Asupiva (Asociación Sin ánimo de lucro de Usuarios de PC, Internet, Videojuegos y Arcade)**

Además de su fenomenal exposición de dispositivos, Asupiva contaba con su propio stand de expositor donde el público, que se topaba con el fastidioso pero necesario letrero de “no tocar” en las citadas máquinas (aviso que no siempre funcionaba, no obstante) podía resarcirse probando una selección de juegos de Namco entre los que destacaban Mrs. Pac-Man o Rally X. Y aquí venía la primera sorpresa: lejos de interesar solo a los asistentes de mayor edad, puedo dar absoluta fe de que no hubo momento del sábado que pasara frente a las mesas de Asupiva y no hubiera niños jugando, y lo que es más importante, disfrutando. Los padres que se habían curtido en estos juegos enseñaban su manejo a sus hijos en un acercamiento generacional impagable. Y

**Los mismos juegos que ayer jugaba una generación, hoy los pudo disfrutar otra. RetroMadrid significó un acercamiento de los clásicos a los más jóvenes**

encima vendían camisetas, ¿qué más se puede pedir?

**GUA (Grupo de Usuarios de Amstrad)**

Ay, el Amstrad de mis amores. Es reconfortante ver que esa generación de ordenadores goza de una scene con buena salud, y la prueba eran los juegos que la GUA exhibía, remakes de reciente cuño o, como en el caso de Viaje al Centro de la Tierra, versiones completas que en su tiempo salieron por acabar. Un gran gancho era Bubble Bobble 4 CPC, la conversión del mítico arcade que llega 25 años después a sacar los colores a la que salió en 1988 y que hacía las delicias de los asistentes que lo probaban.

**Commodore 4 ever y Commodore Plus**

Ambos grupos, uno devoto del Amiga y otro del C64 compartían una mesa como buenos hermanos para mostrar la potencia de la gran C. En los Amiga, videos musicales. En los C64, distintos juegos. En conjunto, una zona que redescubría unos ordenadores geniales.

**All Your Base Society**

Aparte de vender distintos objetos de coleccionismo, presentaban algunos juegos para Commodore 64. El que pudimos ver en acción era Ijebar, una aventura conversacional, pero también se mostraba un arcade llamado Mercenary Warriors.

**Vintagenarios**

El gran atractivo de Vintagenarios, además del material que tenían a la venta era un taller de reparación que despertó el interés de los asistentes. En vivo y en directo, uno de los miembros manipulaba las tripas de una de las máquinas para dejarla en perfectas condiciones operativas, algo de lo que me consta que les valió algún que otro encargo.

**La Hemeroteca MSX**

En este stand no encontrábamos juegos, pero sí algo no menos interesante: un DVD con una recopilación de revistas acerca del injustamente ninguneado MSX, una lectura de gran valor histórico en lo que al videojuego se refiere que esta asociación se ha encargado de preservar.

**Aumap (Asociación de Usuarios de Máquinas Arcade y Pinball)**

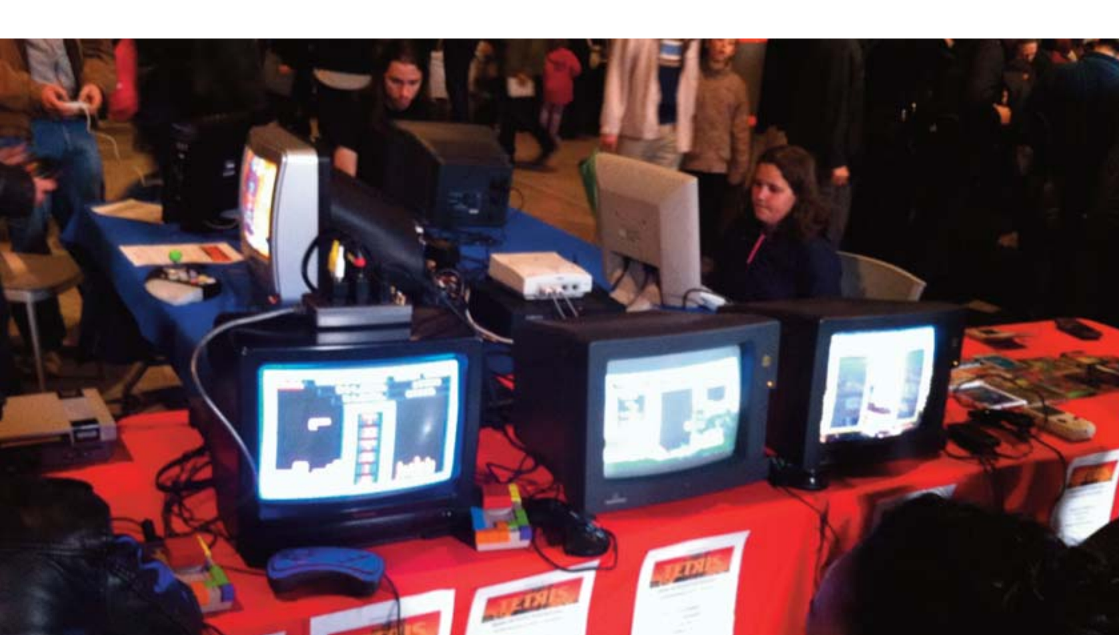
Sin duda el punto candente de la exposición. El stand de Aumap era de los más poblados gracias a sus muebles arcade de sobremesa con PC instalado en que se podía jugar mediante el emulador MAME a una selección de recreativas del calibre de Double Dragon, Cadillacs and Dinosaurs, Fatal Fury, Street Fighter II o Teenage Mutant Ninja Turtles entre otras volviendo a sentir el tacto de los mandos de toda la vida.

**Dreamcast.es**

Varias consolas Dreamcast y un arcade stick eran los argumentos de este stand en el que se podía disfrutar por igual tanto de Shenmue como de una partida al Sonic original para recordar los buenos tiempos de Sega.

**VEB Xenon**

Este grupo bien merecería una mención aparte, puesto que en su espacio podíamos encontrar multitud de un único juego. Tetris podía jugarse en soportes tan dispares como un PC, la Virtual Boy, la NES o la PS2, confor-



## En vivo y en directo

La zona de expositores no era lo único que ver en RetroMadrid 2012. En un escenario habilitado para tal fin se celebraron distintas charlas durante todo el fin de semana con invitados ilustres del mundo del videojuego.

**Sábado**

11:00: Los entresijos de programar Narcopolice a un océano de distancia sin Internet a cargo de sus creadores, Iron Byte.

12:30: Toni Gálvez repasa su trayectoria en Bit Managers.

14:00: John Tones se pregunta si el culto al retro es moda o cultura.

16:00: Jesús Fabre proyecta un capítulo especial de The Gamer Inside.

17:30: Guillem Caballé y Manuel Martín-Vivaldi recuerdan los tiempos de Game 40.

19:00: Mesa redonda sobre preservación digital.

**Domingo**

11:00: Manuel Pazos, Antonio Giner y Juan Delcán por videoconferencia desvelan los secretos de La Abadía del Crimen.

13:00: El periodista Jaume Esteve presenta su libro Ocho quilates: una historia de la edad de oro del software español junto a Victor Ruiz (Dinamic), Rafael Gómez (Topo), Paco Suarez (Ópera) y Fernando Rada (Zigurat).



mando un espacio muy interesante.

**Fase Bonus**

Los miembros del conocido podcast de juegos retro no podían faltar a la cita, y acudieron para mostrar cosas muy curiosas. Una microcabinet arcade con un emulador de PCEngine instalado, una Megadrive con un cartucho modificado para correr juegos de otros sistemas o dos PS2 conectadas entre sí para jugar a Time Crisis a doble pantalla era de lo que más llamaba la atención, pero la reina durante buena parte del día fue una genuina placa Naomi a pleno rendimiento que los asistentes pudieron probar de primera mano.

**Retroworks**

Este estudio de programación dedicado principalmente al Spectrum y al MSX mostraba sus juegos más recientes, como fue el caso del Majika o del genial arcade de naves Genesis en su versión de cartucho.

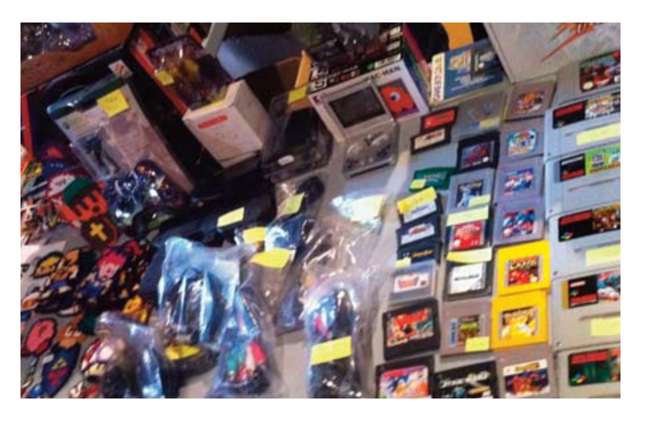
**Neo Geo Pocket Fansite**

Como su nombre indica, la portátil de SNK era la protagonista e incluso se organizaban torneos de distintos juegos.

**Emuforge**

El siempre asombroso mundo de los emuladores se mostraba en todo su esplendor a cargo de este grupo, que ante los ojos del público transformaba unos sistemas en otros con solo ejecutar el correspondiente programa.

Junto a todos estos expositores convivían puestos de venta de tiendas especializa-



das en material retro, de las que poder conseguir no solo algún pequeño adorno o recuerdo de la ocasión, sino también auténticas gangas. Más de uno y de dos asistentes podían verse paseando por los distintos stands cargados con nada menos que una consola TurboGrafx -16 nuevecita que Emere vendía a módico precio. La venta de juegos antiguos para todo tipo de sistemas también estaba a la orden, pero no por ello el público desdeñaba otros productos más artesanos. En este sentido, quizá uno de los mejores exponentes sean las creaciones confeccionadas con Hama Beads, unos cilindros de plástico que al plancharse se funden y crean un efecto pixelado que viene al pelo para esta reunión. Llaveros, adornos de móvil o imanes de nevera hechos a imagen y semejanza de sprites de juegos famosos podían encontrarse e incluso encargarse. La lista de vendedores es extensa y no puedo dedicarles las líneas que merecerían por motivos de espacio, pero puedo nombrar a tiendas como Alifort Chapas, Kawaii & Cute, Tender Pixel Arts, Old Games Market, Noise Klute, NeuroChip, Matra, Floppyderno, Artestor, 16 Bit Era... y desde aquí pido perdón por si me dejo alguno, como seguro que así es.

Mientras todo esto transcurría en la zona de exposición, en el escenario principal se llevaban a cabo diversas e interesantes charlas a lo largo de los dos días de actividad principal, acompañando al mercadillo de la propia Asociación de Usuarios de Informática Clásica, los organizadores del evento. Como veis, si alguien se aburría el sábado era porque quería. Pero el domingo, pese a faltar la mitad de expositores y ser solo un día de media jornada, guardaba un buen aliciente. Alfonso Azpiri, el portadista por excelencia de los videojuegos españoles, firmaba su nuevo portafolio editado por Dib-Buks a todo aquel que se acercase. Un broche de oro a un fin de semana inundado de espíritu retro.

**La edición de este año de RetroMadrid ha resultado interesante y entretenida a la par, con muchas aportaciones dignas de ver y probar**

Como visitante primerizo, no tengo palabras para describir las sensaciones que RetroMadrid 2012 consiguió despertar. El ambiente que se respiraba en todo momento en la feria era de auténtica pasión por los videojuegos en general y por el mundo retro en particular. Y lo mejor era que quien asistiera no solo podía reencontrarse con su pasado sino también descubrir cosas nuevas que no pudo conocer en su época.

Solo puedo decir que espero con ansias la próxima edición, a la que iría a patita si hace falta con tal de revivir tan buenos momentos como el primer fin de semana de mayo. Y a la organización, darle las gracias por volver a dar vida a una etapa de nuestras vidas que recordaremos siempre.

**TEXTO: J. E. FERNÁNDEZ**







# 15 minutos en Koch Media

Son los distribuidores más importantes en cuanto a volumen de lanzamientos de nuestro país. Y una parada obligada en nuestro recorrido para hablar sobre las novedades que van a aterrizar de aquí a final de año. Vestidos para la ocasión, José Luis del Carpio y Roberto Serrano, Jefes de Producto de la compañía, nos relatan que vamos a poder disfrutar en nuestras máquinas en los próximos meses. Por cierto, no os extrañe encontrároslos de esta guisa por las calles de Madrid.

# Sleeping Dogs, Resident Evil 6, Dragon's Dogma, Hitman Absolution, Guild Wars 2... tanto para hablar y qué poco tiempo

**GTM - Con la salida próxima del próximo GTA en el horizonte, ¿No teméis que eclipse un poco el lanzamiento de Sleeping Dogs? ¿Habéis previsto espaciar su lanzamiento para contrarrestarlo?**

Roberto Serrano - GTA es el rey del género y Rockstar no ha anunciado ninguna fecha. Pero Sleeping Dogs estará en las tiendas para agosto. Sin duda, por las posibilidades que tiene el juego, la variedad de misiones y la forma en que han reproducido Hong Kong, se va a convertir en la mejor forma de esperar al rey pasándoselo en grande.

**GTM -¿Qué características de Sleeping Dogs destacarías y cuáles de ellas le hacen diferenciarse especialmente de las entregas de GTA?**

RS - El carisma del personaje y la forma en que se desarrolla su historia: llega un momento en que se siente traicionado por la policía y por las tríadas mafiosas en las que está infiltrado. El sistema de combate es mucho más completo que el del GTA y será uno de los pilares del juego. Y por supuesto, la ciudad en la que transcurre lo que nos llevará a una ambientación nunca vista en un GTA y por supuesto con emisoras de música de Hong Kong que nos sumergirán aún más en la atmósfera de esta gran urbe.

**GTM - La inclusión de un sistema de combate muy al estilo de Batman Arkham Ashylum en un mundo libre promete grandes dosis de diversión, y en especial la posibilidad de utilizar elementos del escenario para realizar movimientos especiales se prevé como un gran acierto. ¿Podrías ponernos varios ejemplos de la utilización de los escenarios para tal fin? ¿Existirán suficiente variedad de los mismos para que no acaben resultando repetitivos?**

RS - El sistema de combate está muy bien concebido. Entre las posibilidades innumerables que ofrece para utilizar elementos del escenario, el jugador va a poder meter la cabeza de un enemigo en un horno, estamparle contra un contenedor de basura y meterle dentro o incrustarle contra un cuadro eléctrico chamuscándole la cabellera. Como he dicho, hay una gran variedad como para no aburrir e ir probando cosas nuevas durante casi todo el juego.

**GTM - Con respecto a la duración del juego, sabemos que posee una campaña principal y numerosas misiones opcionales que aseguraran numerosas horas de juego. ¿Podrías decirnos cuál será su duración aproximada?**

RS - Como siempre, dependerá de la habilidad y meticulosidad a la hora de inspeccionar el mapa de cada jugador. Se puede acabar el juego siguiendo la línea argumental principal y dejando las misiones secundarias de lado en unas 13 horas. Para completarlo haciendo todas esas misiones vas a tener que pasar más de 20






horas, si eres muy bueno, delante del mando.

**GTM - Cambiando radicalmente de tercio, este mes acaba de llegar Dragon's Dogma¿A qué perfil de jugador se enfoca?**

José Luis del Carpio - Lo más sencillo sería asociar los usuarios de, por ejemplo, Skyrim y Monster Hunter a los potenciales usuarios de Dragon´s Dogma. Y sería seguramente lo más claro y fuera de discusión. Sin embargo, y al igual que Skyrim, su potencial es tan alto y su capacidad de proporcionar entretenimiento y diversión tan alta, que creemos que cualquiera puede atreverse con él.

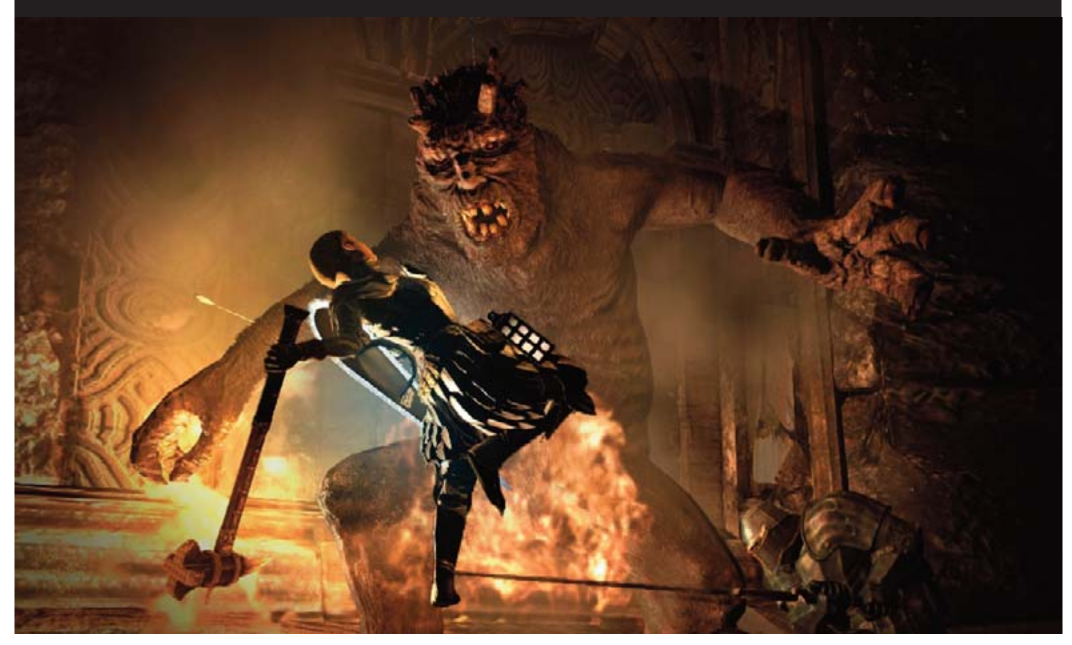
**GTM - Skyrim, Kingdoms of Amalur, Juego de Tronos ¿no pensáis que la ambientación fantastico-medieval pueda estar saturada?**

JLC - Pues mientras haya calidad yo creo que al usuario no se le satura. Y de todas formas, es un "género" que está empezando a repuntar y aún está lejos de cansar (casi se puede decir que ha sido Skyrim el iniciador de esta nueva juventud del género). Además, no hay que olvidarse que DD viene con ideas nuevas, y que ya solamente la gestión de los peones hace de este juego algo totalmente novedoso.

**GTM - El sistema de peones ha llamado mucho la atención de la comunidad pero ¿por qué no un cooperativo a cuatro al uso? ¿Es posible que llegue algún día?**

JLC - A nosotros como jugadores nos hubiera encantado. Sin embargo, el planteamiento inicial fue siempre de juego individual e intercambio de peones online. Yo creo que si el juego sale bien, es más probable que el modo cooperativo aparezca en una potencial segunda parte, que en un futuro DLC . Es algo que para el primer Dragon´s Dogma jamás se ha contemplado.

**GTM - Dragon´s Dogma es un título japonés de apariencia muy occidental ¿cuál piensas que es la causa de esta "occiden-**



*“El sistema de combate de Sleeping Dogs está mucho mejor trabajado que lo que vimos en GTA IV. Va a ser uno de los pilares del juego”*

*“No creo que haya modo cooperativo para 4 personas en Dragon’s Dogma ni siquiera en DLC. Si el juego triunfa, seguro que lo veremos en una hipotética segunda parte”*

*“Se critica mucho el “giro” de los últimos RE. Y sin embargo son los que mejor han vendido. RE5 es de largo, el más exitoso de la serie”*

**talización" de compañías como Capcom?**

JLC - Es una simple cuestión de aceptación estética. Aquí el “rollo” RPG de samuráis o con ambientación japonesa y mecánica de juego menos, digamos, rápida cuesta que guste. Se trata de hacer un juego bueno, que guste, que venda. Y está claro que a la mayoría europea este corte gráfico y ambiental le gusta y mucho.

**GTM - Capcom se está ganando muchas enemistades por unas políticas de DLCs que no terminan de convencer a los jugadores. ¿Se sabe ya cuál es el programa de lanzamientos de DLCs de DD y que tipo de contenido contendrán?**

JLC - Sabemos y sufrimos ese descontento, que por una parte comprendemos pero por otra creo que se ha exagerado. Capcom vende lo que anuncia al precio que anuncia, y luego añade contenido de pago, que puede gustar o no pero está ahí. El problema es que muchos no valoran que, por ejemplo, un juego incluya más de 35 personajes jugables, y se centran en los 5 o 10 que luego se venden. A nadie le gusta pagar y menos por contenidos incluidos en el disco. Pero CAPCOM te anuncia y vende lo que está disponible, esté o no en el disco. Insistimos, es una política que puede que guste o no, pero es la que desde Japón se marca. Nadie obliga a nadie a comprar los DLCs con una pistola. Si no estás de acuerdo, no compres los DLCs, porque creo que nadie puede dudar que sin DLCs el juego sea malo o que no vale la pena. Respecto a Dragon´s Dogma, no tenemos visibilidad de ningún DLC, salvo los que se ofrecen gratuitamente por resevar el juego (mejora de peones, mejora de armas, mejora de armadura). Por cierto, nosotros somos Koch Media y no CAPCOM, simplemente distribuimos los juegos



(las cajas), y todo el contenido digital, los DLCs, los gestiona CAPCOM directamente. Es decir, sufrimos las quejas por la política de DLCs sin que obtengamos ningún beneficio, que quede claro. Por eso nuestra opinión es objetiva, porque somos los principales perjudicados de la antipatía generada y no sacamos ni un duro de esto.

**GTM - Pasemos al plato fuerte. Resident Evil 6. Chris Redfield y Leon S. Kennedy ¿se trata de un intento por parte de Capcom de llegar tanto a los jugadores de los primeros juegos de la saga como a los que se incorporaron en RE4?**

JLC - Yo cambiaría de tu pregunta el RE4 por el RE5. Y sí, efectivamente parece que la intención es "callar bocas" y crear un RE perfecto que satisfaga tanto a los amantes del SH como de la acción y los modos online. Y crear aventuras que se solapan y convergen usando distintos tipos de jugabilidad me parece una genialidad.

**GTM - Respecto a la jugabilidad ¿que encontraremos en Resident Evil 6? ¿qué porcentaje de survival horror y cual de título de acción nos ofrecerá?**

JLC - No sabríamos dividirte porcentualmente, pero aunque el modo campaña tiene pinta de equilibrar ambos géneros, está claro que el online irá más por el lado de la acción.

**GTM -¿Que tiene Resident Evil 6 que pueda traer de vuelta a los jugadores clásicos de la saga desencantados con el giro hacia la acción desde RE4?**

JLC - No hay que olvidarse que los RE con más acción han sido los más aceptados, siendo precisamente RE5 el mayor éxito de ventas. Y tienes ejemplos cercanos de otras sagas que han vuelto al SH con un fracaso estrepitoso de ventas. Pero CAPCOM, a pesar de que los indicadores decían que seguir por la senda de la acción era el camino comercial, ha querido homenajear a los "talibanes" del SH ofreciendo esta mecánica de juego desde el principio. De todas formas, sigo pensando que la gente quiere un RE bueno, divertido y de calidad. Que divierta y sorprenda. Que luego se acerque más a un género u otro para mí es secundario. Vale que queda muy "cool" decir en los foros que hay que volver a los orígenes, que si tal, que si pascual, etc... Aunque hay alguno que lo dice de corazón, sé de sobra que muchos lo dicen por simple moda, sin haber siquiera jugado a los primeros. Por ejemplo, mi favorito es RE5 y la "moda" está en criticarlo por su sobredosis de acción. Reto a cualquiera para que me demuestre que no lo ha disfrutado desde el inicio hasta el final, más allá de preferencias de mecánica de juego. Lo cierto es que la evolución de la saga ha sido brillante, y RE6 tiene pinta



*“No me preocuparía tanto en si RE6 es más juego de acción, o más Survival Horror. Es secundario. Lo que debería importarnos es que sea algo BRUTAL”*

de subir un peldaño más de calidad, y lo de siempre, lo importante es que el juego sea bueno. Éste encima gustará a todos, pero para mí es secundario lo de los géneros. Insisto, que sea un juego BRUTAL, es lo que espero mucho más que lo otro.

**GTM - No somos pocos los que pensamos que la historia de la saga ya es imposible de arreglar, pero ¿dónde encaja la trama de RE6?**

JLC - No sé por qué decís eso. La trama tiene muchas historias abiertas por descubrir, y enigmas por resolver. Es cierto que en ocasiones se ha rizado el rizo, pero de ahí a que no tenga arreglo me parece un poco exagerado.

**GTM - Sin contar los remakes HD han llegado 3 Resident Evil nuevos en menos de un año, RE6 es el cuarto ¿no temeis que se pueda estar quemando la saga?**

JLC - Los RE de 3DS los pondría aparte. Y Resident Evil Operation Raccon City no tiene mucho que ver con los numéricos. Sí, desvelan partes de la historia, pero es un shooter puro, pura diversión con ambientación de la saga. Creo que la saga está en su mejor momento porque estos últimos lanzamientos la han vuelto a poner en primer plano de la actualidad. Además, RE6 es otra cosa, y eso creo que todos lo compartimos.

**GTM - En Resident Evil 5 se criticó mucho la IA de Sheva jugando un único jugador, hasta el punto de que en determinados medios se recomendaba el juego exclusivamente si lo ibas a jugar con otro amigo. ¿Cómo será el cooperativo de Resident Evil 6?**

JLC - No estoy para nada de acuerdo. Me acabé el juego sin problemas y jamás Sheva me su-



puso un lastre. Al contrario, me resultaba imprescindible para "robarle" munición en momentos concretos. Lo que no puedes esperar es que ella te pase la fase, tiene un papel secundario.

No sabemos mucho del cooperativo de RE6, pero al jugarse por parejas tiene pinta de ser similar. Es curioso que una de las principales quejas de REORC era no poderse jugar offline tipo RE5 y por otro lado la gente, por lo que dices, critica ese modo de RE5. ¡Qué difícil es contentar a todo el mundo!

**GTM - Otro regreso muy esperado es el de Hitman. El Agente 47 fue uno de los personajes más queridos por los jugadores en la pasada generación pero -salvando el Blood Money de 360- ha tardado en aparecer en esta. ¿Cuál ha sido la causa de este "retraso"?**

RS - IO Interactive ha estado trabajando en su nuevo motor gráfico, el Glacier 2 para dotar de un apartado visual único y espectacular a la nueva entrega de Hitman. Básicamente, no han querido sacar un nuevo Hitman para PS3 y Xbox 360 hasta que han tenido un juego de una calidad asombrosa.

**GTM -¿Se mantiene Absolution fiel a las bases y mecánicas jugables de la saga? ¿Qué novedades aportará en este apartado?**

RS - Sí, los que adoran a Hitman y su manera de ejecutar sus "trabajitos" van a encontrar las mismas sensaciones. Hitman Absolution aporta novedades, como el modo Instinto, que en parte viene a sustituir al mapa en tiempo real de ediciones anteriores, ahora el jugador no tendrá que pausar el juego y podrá seguir viviendo la experiencia intensamente controlando por dónde van a patrullar los enemigos, que personajes son amigos y cuáles enemigos, aunque si se eligen modos de dificultad altos, no podrán utilizar dicho modo.

Otro avance importante es las multitudes que puede generar el motor Glacier 2, hasta más de 1.200 personas en determinados escenarios y que ayudarán a que el Agente 47 se camufle entre la muchedumbre.

**GTM - IO Interactive ha llegado a decir que el protagonista de Absolution será la IA de todos los personajes, más incluso que el Agente 47. ¿Hasta dónde llega realmente esta afirmación? ¿Que tendrá la IA del juego que tanto nos pueda sorprender?**

RS - Glacier 2 supone una evolución en la forma de gestionar la Inteligencia Artificial de los personajes. Si alguien te ve portando un arma reaccionará e irá transmitiendo el pánico que se irá extendiendo como una ola. Hay reacciones que resultan



*“No hemos visto nada de Hitman en mucho tiempo porque no han querido lanzar nada hasta tener su motor gráfico totalmente pulido. Es espectacular”*

*“La única forma de conseguir Hitman Sniper Challenge es reservando el juego. No hay ni habrá otro modo”*

*“Guild Wars 2 es un juego emparentado con su precuela, pero totalmente distinto. Es mucho más en tantos aspectos que es superior en casi todos los ámbitos”*

asombrosas.

**GTM - A los que reserven el juego antes del lanzamiento del juego se les regalará Hitman: Sniper Challenge. ¿Será también un DLC que el resto de los jugadores podrán adquirir?**

RS - La única forma de conseguir Hitman: Sniper Challenge es reservar el juego, solo de esta forma se podrá jugar a este contrato único e independiente y formar parte de los marcadores de puntuación online. Sin duda, es la mejor reserva de la historia. ¿A qué estáis esperando?

**GTM - Hitman tiene una legión de fieles seguidores en PC. ¿Estará la versión para ordenadores a la altura de los tiempos o es un simple port de las versiones de consola?**

RS - IO Interactive ha cuidado mucho la edición para PC que estará a la altura de los grandes lanzamientos para esta plataforma, como bien dices, muchos fans de Hitman prefieren jugar en PC.

**GTM - Para terminar, turno de los MMO. El mercado de los MMO se haya ya bastante saturado. ¿Qué aporta Guild Wars 2 que le haga brillar con luz propia?**

JLC - Uff, complicado responder. Yo os animo a que leáis las reviews y análisis de todo el mundo (especialmente usuarios “normales”) sobre el juego. Que sea una pasada a nivel gráfico, que las misiones son alucinantes, que la diversión esté tan equilibrada... Tiene tantos argumentos que no sabríamos por cuál empezar. Son 5 años y pico de desarrollo y se nota. Y no olvidéis que no se paga cada mes, cosa que le hace diferente en estos niveles de calidad. Las comunidades están flipando con el juego y son los usuarios más exigentes. Por algo será.

**GTM - - Su precuela y expansio-**



**nes demostraron que un MMO puede ser gratuito sin sacrificar calidad. Pero también contaban con decisiones de diseño algo controvertidas. ¿Qué cualidades del Guild Wars original ha heredado su segunda parte? ¿Y qué aspectos diríais que han cambiado para mejor?**

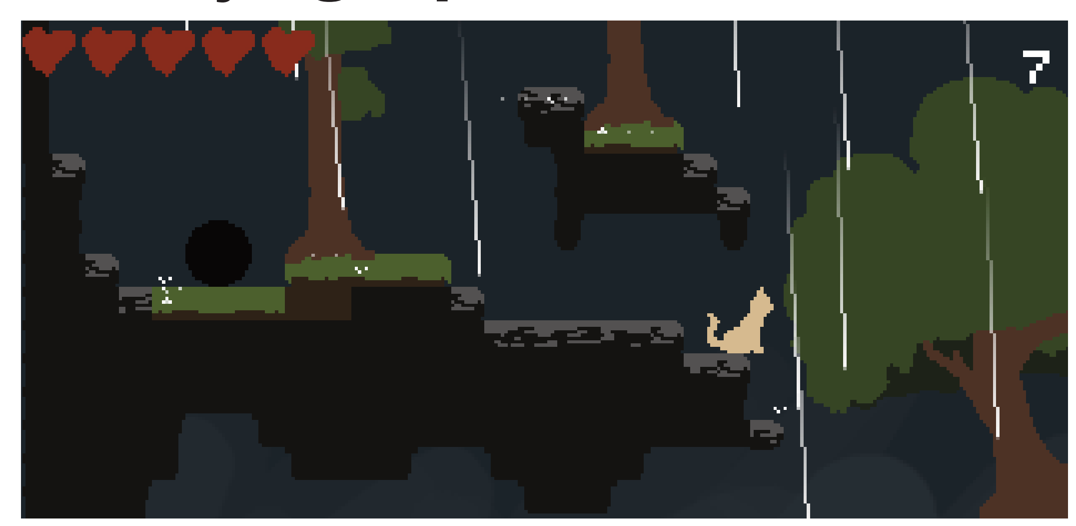
JLC - A ver, hemos visto cierta controversia y discusión en los foros respecto a qué de GW1 tiene GW2. En mi humilde opinión, GW2 es un juego obviamente emparentado con su precuela, pero para mí totalmente distinto. Es mucho más en todos los aspectos, y sí, entronca argumentalmente pero que nadie piense que GW2 es una continuación de GW1 al 100%. Es mucho mejor, y aunque no pierda cierta atmósfera culpable del encanto de la saga para mí es otra cosa. Es no un paso, sino cien pasos más avanzado.

**GTM - - El sistema de progresión ahora cuenta con 80 niveles frente a los 20 de su predecesor. ¿Cómo afecta eso al sistema de juego? ¿No resultará un poco intimidante para los jugadores más casuales?**

JLC -¡Al contrario! Yo creo que al casual le frustraba jugar durante horas y no subir de nivel. La gente que juega relativamente poco veía como una pared el conseguir ir subiendo de nivel. Ahora hay más tramos de progresión y se ha acortado el periodo hasta que lo consigues (y casi cuesta lo mismo en tiempo el subir de nivel, sea avanzado o no en el que estés). Yo creo que anima a seguir jugando. Vale que ahora haya que llegar a 80, pero en cambio, puedes ver como sube tu barra más fácilmente sin esperar siglos. Pero eso es una opinión personal, igual me equivoco (no tengo tiempo para dedicar muchas horas a ningún juego, tengo que dividirlas entre varios, y seguramente vuestra opinión sea mucho más válida y tenga más peso que la mía■

***“Guild Wars 2 entronca argumentalmente con su predecesor, pero no es una continuación al 100%. Es no un paso, es 100 pasos más avanzado”***

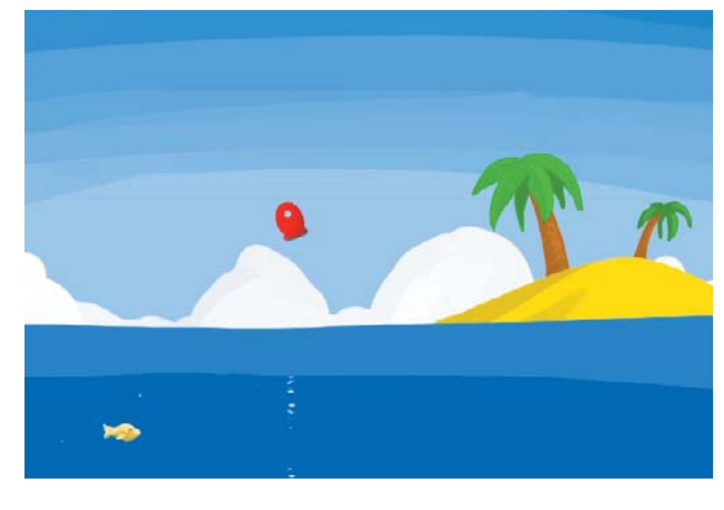
# Hacer juegos por diversión




***Me voy a alejar un poco de la tónica habitual de los artículos que publicamos los miembros de Game Over en Games Tribune, donde normalmente hablamos de juegos desde nuestra experiencia como jugador, para hablaros de mi experiencia desarrollando juegos por diversión***

Hace algo así como un mes estuve participando en la vigesimotercera edición de la competición de desarrollo de videojuegos Ludum Dare. Ludum Dare, abreviado LD48, se trata de una competición donde los participantes deben crear desde cero un videojuego en 48 horas. Aunque era la primera vez que participaba, no era la primera vez que hacía un videojuego (como sabrán los oyentes, llevo varios años trabajando en una empresa de juegos para móvil). Pero, esta experiencia, ha sido particularmente interesante. Primero porque he podido probar mis habilidades en todos los palos de la creación de un juego, pero tampoco mucho, que en un fin de semana tampoco tienes tiempo para implementar complejos algoritmos o hacer gráficos super detallados. Y, segundo y más importante, porque el proceso de hacer un videojuego, también es muy divertido.

Estas competiciones siempre me había interesado porque, salvo una restricción de tema, dan muchísima libertad creativa y fomentan el desarrollo, por el puro placer del medio y de mejora personal. El objetivo de los LD48 no es ganar un premio económico o vender tu juego en Steam, sino terminar tu juego. Aunque hay fórmulas más ganadoras que otra, son una oportunidad perfecta de hacer el juego que te apetece hacer.






Con tan poco tiempo, las partes más pesadas de hacer, se convierten en meras molestias, porque todo el proceso esta comprimido. Para que os hagais una idea, el 80% del código de juego lo hice el sábado antes de comer. En parte porque me parecía la parte más crítica, ya que un juego tiene que ser, sobre todo, divertido. Y, segundo porque quería dedicarme a los gráficos por la tarde para poder escuchar el programa de radio (programar y escuchar la radio son actividades complicadas de compaginar).

Y, es que, quienes nos dedicamos profesionalmente a la programación no siempre tenemos ganas de seguir programando después del trabajo. Algunos porque han agotado toda la energía mental en su jornada laboral y otros porque prefieren dedicarse a sus otros hobbies. Pero, paradójicamente, después de un fin de semana de trabajar a fondo en el juego, el lunes estaba tan o más descansado como cualquier otro lunes. Con la adrenalina producida por conseguir terminar el juego, llegué a trabajar con muchísima energía.

Durante este pasado mes he estado probando los juegos que han hecho el resto de participantes. La idea de esta competición es que quienes han enviado un juego son quienes juzgan al resto de participantes. Cuantos más juegos puntues más guay eres y más posibilidades tiene tu juego de salirle al resto de participantes para que lo prueben. La idea es que se fomente la comunidad y se premia puntuar juegos con más gente que prueba el tuyo. Al final, me dieron la medallita de bronce de molonidad,

**En Ludum Dare se propone un tema. Y a partir de ahí cada desarrollador presenta su propuesta. El único requisito es conseguir terminar el juego en 48 horas**



que significa que estoy he probado más juegos que la media.

La verdad es que he visto juegos con muy buen nivel en la competición, hay gente que lleva varias competiciones y ya tiene bastante estudiado todas las partes del desarrollo, y sabe que es lo que funciona mejor. Por ejemplo, que si el juego es cortito mejor, porque cuando se prueba no te tiras 10 horas con un juego, así que desarrollar una idea divertida de 5 minutos es preferible. O que los títulos que se juegan en web tienen más valoraciones, ya que no hay que bajarlo y te aseguras que funciona tanto en Mac como en Linux. Aunque para un desarrollo comercial Windows es mayoría, hay bastantes participantes que usaban Mac y Linux, ya que es una competición de, básicamente, desarrolladores.

Si sabéis programar y os gustaría hacer juegos, os recomiendo participar en una de estas competiciones. Dedicar las noches de varios meses a hacer cosas en casa es complicado compaginarlo con vuestros otros hobbies y compromisos sociales, pero reservar un fin de semana cada tres meses, es un sacrificio asumible para, como premio, obtener un videojuego terminado. Porque la forma más fácil de hacer juegos es, simplemente, sentarse y hacerlos.

**Nacho Lasheras**
**Podcast Game Over**




GAMES TRIBUNE MAGAZINE
PORTAL 2
Mayo 2011
Abril 2011
KILLZONE 3
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
MAFIA II
Noviembre 2010
Octubre 2010
Septiembre 2010
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo

## GTM Opina:

# The Elder Scrolls en single, por favor



Dani Meralho

Redactor de GTM

***El sueño de muchos por galopar en compañía de otros jugadores por las tierras de Tamriel, parece por fin haberse materializado. Pero... ¿no supondrá esto el declive de la saga?***

Antes de que muchos de los aficionados me lapiden por mostrar tan abiertamente mi desconfianza, y por negarme el gusto de galopar con más jugadores por todo **Skyrim**, quiero dejar bien claro que yo era uno de los que hace años ansiaban compartir recuerdos con amigos mientras cerrábamos portales en **Oblivion**.

Pero entonces era distinto, y no abundaban los **MMOs** con los que dar rienda suelta a nuestras necesidades multijugador. Hoy día el mercado es otro, y la red está copada por esta especie de nuevos "centros comerciales". Y los denomino como tales, a sabiendas de que es en esto en lo que han acabado por convertirse.

Para nuestra desgracia, tras transformar la saga **TES** --en parte por culpa de su llegada masiva al público poseedor de consolas-- en un título más arcade que de rol, Bethesda intentará unirse al carro del multijugador.

Pero seamos claros y no convirtamos esto en una caza de brujas; la idea de disfrazar a Skyrim como un MMO es muy buena, buenísima. Y estoy más que seguro de que hace tiempo, cuando Oblivion salió a escena, todos pensamos y soñamos con poder vivir aventuras en compañía de alguien real. Pero es que este paso será con toda seguridad, el primero de muchos para que la saga deje de ser lo que hasta ahora fue.




**TES Online es una idea muy buena que trae consigo un gran riesgo. Si fracasa, la serie puede quedar dañada**

Si Skyrim, Oblivion o el añorado **Morrowind**, por nombrar a los tres últimos grandes bastiones de la saga, se han encumbrado en el podio de los videojuegos de "rol", no ha sido sólo por sus soberbios gráficos, su genial banda sonora y enor-



mes posibilidades. Sino que lo ha sido desde siempre por su inmersión y lo que la campaña ofrecía al jugador. Sentirse partícipe del transcurrir de los acontecimientos y una pieza más en todo un universo en constante movimiento. Un mundo que respondía a nuestras acciones y que, por increible que pudiera parecer, seguiría su curso y desarrollo aunque éste no se encontrara en él. Esa es y era, la auténtica clave que hizo que todos acabásemos rendidos.

Pero llegar a más gente implica tener que romper hondo en el saco de su avaricia. Y Bethesda ha decidido tomar ese camino plagado de pequeños micropagos. En realidad no les culpo. Es dinero fácil y un modelo de negocio más. Asegurarse el oro por el módico precio de nuestro tiempo, sin scripts o complejas rutinas de IA, siendo todavía más arcade. Embuído de interminables pvps. El triunfo de las comunidades. Es... admirable. Sí.

Pero dentro de poco tiempo. Cuando la próxima entrega de la saga sea completamente multijugador. Entonces unos pocos echaremos de menos campar en solitario y con total libertad por las tierras de **Tamriel**. Y seremos, del mismo modo en que ahora son tratados otros géneros, repudiados e ignorados. Aunque quizás la culpa sea nuestra por seguir mirando hacia el pasado. Por no querer ir de frente y aprovechar lo nuevo que viene. Eso que acaba también en ocio pero que ahora ya es sólo un Neg**ocio**.

**Si la saga TES se ha encumbrado en el podio de los videojuegos, es por su sorprendente inmersión y no por un nutrido online**

# ¿Formato físico = formato digital?




***Polémicas, controvertidas, incluso incendiarias son algunos de los adjetivos con los que se pueden calificar las palabras de Iwata. No creo que lo sean tanto desde el punto de vista de un desarrollador de videojuegos; e incluso pueden tener su lógica desde el prisma de un jugador. Me parece perfecto pero ¿que me ofrece el formato digital a mí?***



**José Barberán**
**Redactor Games Tribune**

Una vez más me toca bailar con la más fea y defender las declaraciones del señor Iwata, que no olvidemos que son el sentir mayoritario de las grandes desarrolladoras de software lúdico. Es fácil defender la postura de que un juego que se compra online debería ser más barato que el mismo título comprado en una tienda porque los costos de producción y distribución son menores. Parece bastante lógico, pero lo es desde un prisma en el que el precio de las cosas fuese la suma de los costos de las mismas más el beneficio que se les quiera poner. Este es un modelo económico trasnochado, caduco y obsoleto. La realidad actual (y así nos va) es que el precio de un objeto o servicio es el que el usuario esté dispuesto a pagar por él, en función de la utilidad que le proporcione. Y es ahí donde tienen sentido las palabras de Iwata, si un juego que compras y descargas online ofrece las mismas prestaciones que uno que adquieres en tienda ¿por qué va a costar menos?

El formato físico y la descarga online son dos vías diferentes de distribución de un mismo producto, con ventajas e inconvenientes para cada una de ellas, que diferentes usuarios pueden percibir de una forma u otra. El precio de cada una de ellas lo definirá el mercado (nosotros jugadores) en virtud de lo que se nos ofrezca a través de una vía y otra, y no el costo de grabación del DVD o BR o de distribución.

Más que el precio, nos debería preocupar que se aprovechen las ventajas que la venta online debería ofrecernos a los jugadores, ya que hasta ahora solo se ven las ventajas que ofrece a las grandes compañías. Yo tengo juegos de Playstation (y no hablemos de los casetes de Spectrum o los discos 3 1/2" de PC) que ya no puedo jugar porqué el disco está rayado, si hubiese comprado ese juego online siempre tendría la posibilidad de volver a descargarlo y jugarlo hoy. Con un buen

## Un ejemplo claro: Steam

¿Como es posible que muchos jugadores de PC estén dispuestos a pagar lo mismo, e incluso más, por un juego en Steam que por el mismo título en soporte físico pero sin clave para la plataforma de juego de Valve? Es muy sencillo, por aprovechar todas la ventajas que Steam ofrece al jugador, por las cuales está dispuesto a renunciar a la caja, los manuales impresos, los discos y sobre todo ... el enorme placer de desprecintar el juego y lucirlo en nuestra estantería. Es el camino a seguir .




sistema de venta online yo podría comprar hoy juegos descatalogados que en tiendas son imposibles de encontrar. Si a esto se le añadiese una retrocompatibilidad software de cada plataforma con las anteriores no me obligaría a tener en mi sala de juegos un montón de máquinas para poder jugar a juegos antiguos, que por formato es imposible de mantener en formato físico.

El formato digital puede tener muchas ventajas para el jugador, pero no, únicamente se aprovechan las que benefician a las compañías: evitar la piratería, extinguir la segunda mano, DLCs abusivos, vendernos juegos antiguos que ya tenemos con un ligero lavado de cara, etc. Así no, si de verdad se quiere implantar la distribución de videojuegos online todos debemos beneficiarnos de ello, y el precio será solo un aspecto más a ajustar dentro de un complejo equilibrio entre todas las partes. Si el cambio al modelo digital no trae ventajas para el jugador y solo acarrea inconvenientes, es lógico que no esté dispuesto a pagar el mismo precio que pagaba por un juego y pida una rebaja que le compense por no tener la caja del juego en la mano y disfrutar de ese enorme placer de desprecintarlo. Pero si obtiene beneficios como los citados anteriormente ¿por qué no va a pagar el mismo precio que en formato físico si lo que obtiene a cambio compensa y supera lo que pierde?.

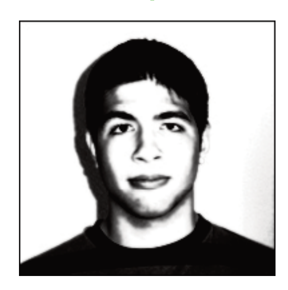
El paso al mercado digital es imparable, ha ocurrido en la música y está ocurriendo en los mercados del libro o el cine en casa. Y en muchos casos el precio es el mismo que en formato físico, y aún en ese caso yo ya compro la música en iTunes por la comodidad que me ofrece a la hora de la compra y el disponer del disco en todos mis dispositivos simultáneamente. Lo que debemos exigir los jugadores es que este salto traiga todas las ventajas que puede tener, y si es así estoy convencido de que el formato digital quedará para los coleccionistas y ediciones especiales.

Y no deberíamos olvidar que somos nosotros, los usuarios que compramos sus juegos, los que digamos a las compañías que estamos dispuestos a tragar y que no, que servicios exigimos y que precios estamos dispuestos a pagar por ellos. De nada sirve llenar los foros y blogs de quejas si a la hora de comprar el juego tragamos carros y carretas, si adquirimos los juegos sin exigir que se nos garantice que lo vamos a poder seguir descargando y jugando en un futuro, si damos nuestro dinero a las compañías sin obligarles a que nos proporcionen los servicios que la tecnología actual permite.

# Así que no cuenten conmigo



***Las declaraciones del presidente de Nintendo son bastante decepcionantes. Entiendo que quieran aprovechar la situación para aumentar las ganancias a costa de sus clientes, pero como jugador no puedo aprobarlo. El mercado ya dió una lección a Sony con su PSP go y si Nintendo implementa un sistema de esas características es difícil que tenga éxito***



**Octavio Morante**
**Redactor Games Tribune**

Hace unas semanas, Satoru Iwata, el presidente de Nintendo, declaró que "las copias digitales deben vale lo mismo que las físicas". Para ello, argumentó que la copia digital no ofrece menos valor que la física y que, por tanto, deben costar lo mismo.

Creo que no puede estar más equivocado y que nos están intentando tomar el pelo de mala manera.

Un videojuego físico no puede valer lo mismo que un videojuego digital de la misma manera que un ebook no debe valer lo mismo que un libro de papel y que una película online no debería tener el mismo coste que una en disco. Lo mismo ocurre en el mundo de la música.

Parece que toda la industria, no sólo la del videojuego, esté tratando de hacer la transición lentamente, casi sin darnos cuenta para en unos cuantos años suprimir toda distribución física y dejar la digital al mismo precio. De risa.

Es ridículo tratar de vender un producto en el que se saltan la mayor parte del gasto de distribución, el margen de beneficios del comercio, etc. al mismo precio que otro producto con todos esos gastos añadidos y además físicamente palpable. Y no sólo es ridículo de cara a los intereses del consumidor, que también. Es ridículo comercialmente. Y de ello tenemos algunos ejemplos.

Igual no recordáis esa consola que sacó Sony llamada PSP Go. No me extrañaría, fue un fracaso rotundo y extremadamente rápido. Esa consola proponía algo parecido a lo que dice el Sr. Iwata. "Vendamos el juego en formato digital al mismo precio, nos quedamos con el gasto de distribución y el margen de la tienda, ganamos más y estos clientes nuestros que son tontos aún nos darán las gracias por la gran comodidad que supone poder descargar los juegos desde el sofá. "

Desgraciadamente para Sony, parece que sus clientes no fueron tan "tontos" y ese modelo de negocio sencillamente no funcionó.

# ¿Es la copia digital realmente mejor?

Iwata dice que tiene el mismo valor que la física y otros dicen que es más ventajosa por la comodidad que ofrecen. Pese a que ese es cierto, creo que no es una ventaja suficiente.

¿Que ocurriría si Valve quebrara y Steam se cerrara inesperadamente? Lo mismo se puede aplicar a cualquier servicio de estas características.

Las copias digitales tienen ventajas, desde luego, pero si no vienen acompañadas de un precio ajustado a sus menores costes, no son más que una tomadura de pelo.




Y creo que no es difícil entender el porqué.
Si a vosotros os ofrecieran de un lado un libro en papel y en otro lado un archivo .epub de libro electrónico a 20 euros, ¿qué escogeríais?
Si os ofrecieran un disco de vuestro grupo favorito a 15 euros o esas canciones en versión digital al mismo precio, ¿qué escogeríais?

Si no me equivoco, probablemente escogeréis la primera opción casi todos vosotros. Y no es de extrañar. En un libro electrónico se puede leer igual que en uno físico y además aporta la comodidad de no tener que ir a comprar los libros y de un peso mucho menor. No ofrece menos que la copia física, como diría Iwata, y sin embargo nadie lo compraría si no fuera por un precio reducido respecto al libro de papel.

Hay múltiples motivos para esto. Uno de ellos es un tema del que ya hablamos anteriormente, y es la necesidad de tener objetos, tocarlos y sabar que seguirán allí. Otro motivo importante, creo yo, es el de no sentirse idiota. Tratar de clavar el mismo precio por dos cosas de costes totalmente distintos es una total estafa al consumidor.

José también habla de Steam y de los jugadores están dispuestos a pagar lo mismo o más por una versión digital en esa plataforma. En fin, no sé que jugadores estarán dispuestos pero yo desde luego no lo estoy. Y además creo que Steam sin su política de precios y ofertas jugosas que tienen no habría llegado a ningún lado.

Además de todo esto que he comentado, añadiré que creo que la copia digital no tiene ventajas claras respecto a la física. Hay algunos aspectos en los que gana la física como es la seguridad de no depender del destino de una plataforma online de un tercero como Steam y del placer que sienten algunos (me incluyo) en el ritual de desprecintar un videojuego, sacar el disco, etc.

Por otro lado, las copias digitales permiten una mayor comodidad, sin lugar a dudas, pero es una ventaja que se queda coja si no le añadimos la otra: unos costes reducidos que permiten una rebaja de precios.

Espero que Nintendo no siga por ese camino. Creo que podrían tomar otros distintos, incluso regalando la copia digital con la compra del videojuego. Eso tendría un coste ridículo para Nintendo y daría la opción de jugar con la versión que quieran según el momento y de tener guardada siempre una copia de seguridad por si le pasara algo al disco.

Está claro que las copias digitales son el futuro de los videojuegos pero así que no cuenten conmigo.




# Porque Latinoamérica sí importa




***Square Enix desembarca en Latinoamérica: su visión y estrategia de un mercado emergente. Mi intención con esta nota, a modo de carta de presentación, es acercar a todos un panorama de cómo se vive el mercado latinoamericano de videojuegos desde dentro***

En esta región existen muchos talentos, y la mayoría están enfocados en el desarrollo de juegos apuntados a un mercado exterior. Por decirlo en palabras simples, los ojos están posados sobre el mercado estadounidense, ya que es allí donde se suceden la mayoría de las ventas exitosas.

Por otro lado, los profesionales que aquí abundan no están, por llamarlo de alguna manera, organizados para optimizar sus recursos en la creación de nuevos títulos en conjunto, sino que, por el contrario, la mayoría se encuentran disgregados y trabajando para distintas empresas del exterior.

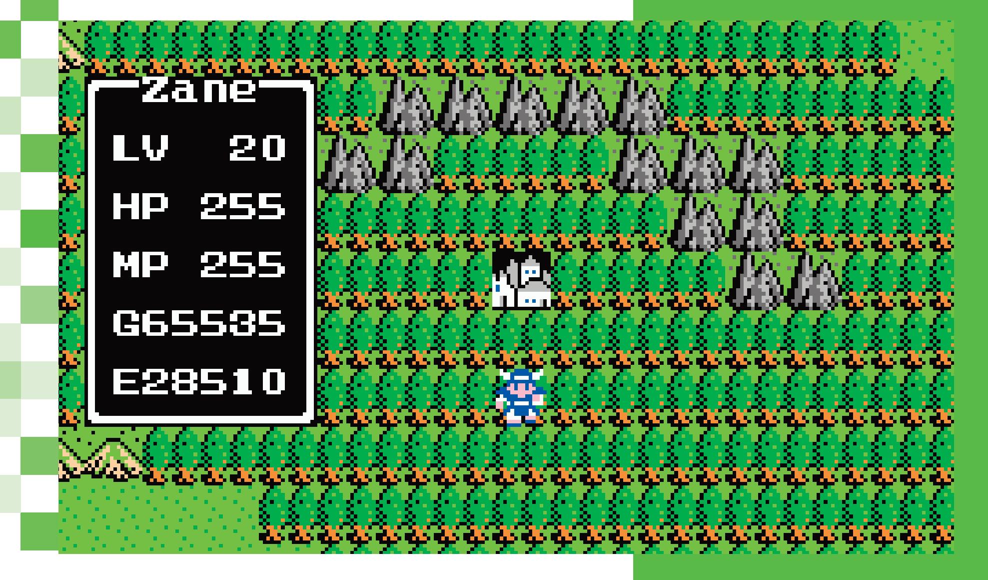
Se ha probado que el talento latino puede desarrollar las partes por separado: Es el caso, sin ir más lejos, del Max Payne 3, donde partes de la edición de la animación a través de captura de movimiento fue tercerizada y realizada en Argentina, y otros desarrollos del mismo nivel que permanecen bajo estricta confidencialidad.
Pero el próximo paso claramente es el de enfocar esas energías en un mismo proyecto y demostrar que América Latina tiene tantas chances de publicar un juego AAA como ocurre en otras partes del mundo.

Los primeros en llegar son los que sientan las bases, y esto fue tenido en cuenta por Square Enix (creadores de grandes éxitos como Chrono Trigger o la saga Final Fantasy) a la hora de planear su desembarco en esta zona. La llegada de una empresa de tamañas dimensiones acarrea grandes augurios, y revela que ya hay miradas cómplices de parte de los grandes inversores a este rincón del mundo.

**Square Enix Latin America Game Contest 2012: El concurso que lo resume todo**

Para celebrar su acercamiento a Latinoamérica, y como recurso para nuclear a todos los

**Aquí podrás encontrar todo lo referente al concurso**
**http://latam.square-enix.com/**




grandes talentos que pueblan estas tierras, Square Enix celebra la primera edición de un concurso que busca nombrar ganador al juego más innovador que se presente.

Con un premio de varios miles de dólares, la empresa invita a los desarrolladores a enviar sus juegos antes de finales del mes de agosto, con la única condición de que los mismos estén dirigidos a plataformas móviles y/o navegadores. El interés en este último punto reside en que Square Enix cree que el futuro de los videojuegos está en este tipo de dispositivos.

El juego ganador podrá ser publicado por Square Enix, pero también hay chances de que cualquiera de los participantes sea de interés de este publisher, por lo que sólo con participar con una idea innovadora tendremos de por sí una gran chance.

Como dato de color y a modo de cierre de esta nota, es importante saber que Enix nació, irónicamente, de un concurso del mismo estilo: en el año 1982, Eidansha Boshu Service Center celebró un concurso de juegos para PC, en el cual fueron ganadores Koichi Nakamura y Yuji Horii. Ambos fueron contratados por esta empresa, que luego cambió su nombre a Enix, para desarrollar un juego de RPG llamado Dragon Quest... y el resto es historia. En el año 2003, se fusionó con Squaresoft para formar Square Enix.

**SANTIAGO FIGUEROA**
**CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)**

**Los orígenes de la compañía están muy ligados al concurso que propone. Nakamura y Hoiri, padres de Dragon Quest, tuvieron su oportunidad en uno celebrado en 1982**



**desarrolla:** Locomalito · **distribuye**: - · **género:** acción/arcade · **texto/voces:** inglés · **pvp:** - · **edad:** -

# Maldita Castilla

## Sir Arthur a la española

***La reseña indie de este mes tiene todas las papeletas para convertirse en un triple A de la escena independiente: con una magnífica jugabilidad, unos gráficos competentes, y el mejor sabor de los grandes clásicos***



Aunque su desarrollo se remonta al primer tercio de 2011, la apretada agenda de **Locomalito** --artífice y creador del juego-- ha hecho imposible que a día de hoy sus seguidores todavía no dispongamos de una versión completa del juego.

**Maldita Castilla**, que es así como se llama esta joya ambientada en las anchas e inmensas tierras de la Meseta Peninsular, traslada a nuestras pantallas todo el sabor añejo de los buenos videojuegos con regusto clásico. Un azote magistral de nostalgia cocinado a fuego lento como bien mandan los cánones de épocas pasadas. Divertido. Con unos gráficos que rememoran el interlazado de las viejas pantallas --inicio sorprendente de rom incluído-- y lo que es más importante: con una cubierta retro comparable a la de juegos con renombre como **Ghost ´n Goblins**.

El personaje toma el nombre de Don Ramiro; un valeroso y

**Divertido. Bien construído pese a todavía ser una demo. Y lo que es más importante: con una cubierta retro comparable a los videojuegos de antaño**

noble caballero que se verá obligado a iniciar una lucha sin cuartel contra el mal que asola a **Tolomera del Rey**.

Aunque toma pequeñas y sutiles referencias de más de un clásico (hemos encontrado reminiscencias de Golden Axe y Castlevania, etc), el aspecto general del título es idéntico a la obra maestra de **Capcom**. Desde los zombis dispuestos a hincarnos el diente, hasta el modo de recoger los diferentes items y el uso que les daremos. Todos los aspectos que se han podido ver en la demo están de sobra cuidados, y en claro homenaje a la jugabilidad de la vieja escuela. Nuestro protagonista, animado y realizado de forma fantástica, aporta un aspecto desenfadado lleno de detalles que no dejará indiferente a nadie. Incluso la melodía principal, directamente rescatada del recuerdo, rezuma una personalidad propia sin igual con sonido arcade.

Ni que decir tiene, que el juego goza de una muy rebajada dificultad. Más acorde con las nuevas generaciones, pero la cual el autor promete aumentar. Afilada con pequeñas mejoras (nuevos enemigos, trampas y niveles mejor ajustados y variados, así como un incremento de la velocidad general). Todo realizado mediante una herramienta comercial denominada **Game Maker**.

Con la marca del caballo ganador bajo el brazo, y unos **Final Boss** que harán las delicias de los más veteranos, por el momento, y hasta que podamos analizar una versión completa, la propia web del autor (locomalito.com) dispone de todo un largo nivel con el que podemos ir abriendo boca.









### *Conclusiones:*

*Es complicado no dejarse llevar por los buenos recuerdos cuando algún desarrollador sangra en forma de videojuego nuestra vena más sensible. Es jugar sucio sí, pero nos encanta dejarnos llevar por la situación y el momento. Máxime en el caso de esta demo. La cual cumple todos los requisitos para convertirse en un imprescindible.*

### *Por qué debes seguirlo:*

*Porque si disfrutaste con las viejas glorias de Capcom y en compañía de sir Arthur, es de obligado recibo que lo pruebes. Todos los ingredientes de los clásicos están ahí.*

### *Positivo:*

*- Una vuelta a los clásicos que se agradece.*
*- La jugabilidad es excelente. Se deja hacer con sencillez.*
*-Los diferentes elementos sacados de la manga del recuerdo.*
*-La banda sonora promete y está realizada con el mismo chip de las recreativas.*
*-Se nota que su creador ama lo que hace.*
*-La distribución tiene toda la pinta de que será también gratuita.*

### *Negativo:*

*- Sólo disponemos de una demo y no sabemos cuándo saldrá por fin la versión completa.*

**TEXTO: Dani Meralho**

# No solo Juegos

## Los Vengadores

### El estreno más taquillero de la historia



Hace un mes que Los Vengadores irrumpieron en las pantallas de medio mundo, incluyendo España y arrasando todo a su paso, llegando a superar hasta los mayores logros de Crepúsculo y Harry Potter (sagas a las que tengo especial tirria, no lo puedo evitar). Marvel, o más concretamente Disney (su dueña y productora) retrasaría una semana más su estreno en algunos de los mercados más potentes del globo: Rusia, China, Canadá y, precisamente, Estados Unidos, aunque compensaría a estos espectadores añadiendo la ya tradicional escena post-créditos en estos territorios (no, chicos, la que vimos en mitad de los créditos no cuenta, por más que nos mole a los frikazos empedernidos del comic). Como no podía ser de otra forma, el éxito ha sido total, y la idea de que la inminente tercera entrega del Batman de Christopher Nolan alcance tan altas cotas de recaudación se antoja, cuanto menos, algo dificililla. Aunque, admitámoslo, por más que ambas sean pelis de superhéroes, se trata de productos muy diferentes.

Joss Whedon ha hecho un gran trabajo con tanto personaje. Por más que pudiéramos pensar lo contrario, no era tarea fácil que todos estuvieran bien caracterizados y que todos tuvieran ocasión de brillar (aunque tal vez Loki se quede algo corto). Y se nota que el tío es y ha sido uno de los grandes guionistas de comics Marvel. ¡Menos mal, Joss!

## Ai Kora

### Collage Perfecto

Hace poco me entró el antojo de releerme la obra de Kazurou Inoue, Ai Kora, publicada por Ivrea con el título “Collage Perfecto” (Love & Collage, en su versión en inglés). No soy un fanático del comic japonés, aunque supongo que me he leído las series más típicas, y puedo decir que Collage Perfecto es, sin lugar a dudas, el manga más divertido que he tenido entre manos en mi vida.

Hachibe Maeda es un fetichista. No es que vaya por la vida persiguiendo mujeres, ni es un psicópata, pero desde que era un mico tiene obsesión con determinadas partes del cuerpo femenino, y con las formas específicas que éstas deben tener para considerarse perfectas: ojos azules “como de gato”, voz “áspera y ligeramente grave”, pechos “con forma de punta de tren bala”, piernas “rectas y sin tobillos”... y su intención es estudiar en una gran ciudad como Tokyo para tener más posibilidades de encontrar esas “partes ideales”. Pero cuando llega a la capital nipona sin posibilidad económica de volver a casa de sus padres, la

**Un estreno histórico, un manga para hartarnos de reír y una artistaza para el recuerdo**




que iba a ser su residencia ha desaparecido en un incendio, y se obligado a mudarse “temporalmente” a la residencia femenina (algo que podríamos considerar un claro homenaje a la serie Love Hina). Allí encuentra 4 chicas de diferentes edades que poseen, respectivamente, cada una de las mencionadas partes ideales…

Lógicamente, este es el punto de partida más sencillo posible para una auténtica comedia de enredo que provocará las situaciones más absurdas, vergonzantes y desternillantes que podamos imaginar. ¿Qué pasa cuando la chica de los grandes pechos se enamora de ti pero tú sólo quieres “proteger esos pechos perfectos de todo mal”? ¿Y si conoces a una nueva mujer con la cintura perfecta y es una tirana posesiva? ¿Sobrevivirás al shock si el “trasero con forma de melocotón” pertenece en realidad a un hombre? Oh, Dios…

# Adiós a Donna Summer

## La reina del dance y disco muere a los 63 años




Rara vez te encuentras una auténtica máquina de éxitos del mundillo de la música dance que además es cantautora (vamos, que canta y compone). Ganadora de 5 Grammys e incluso de un Oscar en 1979 por *Last Dance*, la proclamada Reina del Disco murió hace unos días tras luchar con el cáncer durante 3 años.

La cantante que popularizó temas como *She Works Hard for the Money* o *Hot Stuff* (que volvió a las listas de éxitos en los 90 gracias a la película Full Monty) se había mantenido en relativo silencio desde principios de los 90 hasta 2008, cuando publicó *Crayons*, álbum en el que experimentaba con ritmos latinos. En 1991 y 1994 había publicado *Mistaken Identity* y *Christmas Spirit*, en los que se atrevió con el *new jack swing* y el *gospel*, respectivamente. Su legado y su influencia son indiscutibles y se pueden apreciar en otros artistas como Beyoncé o Kylie Minogue. Sus temas son tanto versionados como “sampleados” un día sí y otro también.

¿Nuestra recomendación? Que no os dejéis llevar por la inexplicable euforia nostálfica que nos entra en estas ocasiones y que hacen que las discográficas se froten las manos: esperad a las previsibles ediciones especiales de sus anterioes discos (o a que aparezcan en alguna colección económica) en vez de saltar a por el recopilatorio que aparecerá inevitablemente en breve. Pensad en Michael Jackson y en Whitney…

**CARLOS OLIVEROS**







# Spec Ops The Line

## Toda acción tiene sus consecuencias

**Poco falta para que Spec Ops The Line vea la luz. Un título que sin hacer mucho ruido se ha perfilado como una de las grandes atracciones del presente año. Todo parece indicar que conseguirá sorprendernos y dejarnos un gran sabor de boca**

Hace ya unos días que podemos disfrutar de la demo de Spec Ops The Line, y las impresiones no podían ser mejores.

Tras asistir a la presentación celebrada en Barcelona del mismo, pudimos observar que no nos encontrábamos ante un juego más. Spec Ops no sólo apuesta por un juego de acción trepidante, sino que confiere una importancia esencial a la historia. Así, la historia se perfila como la auténtica protagonista del título.

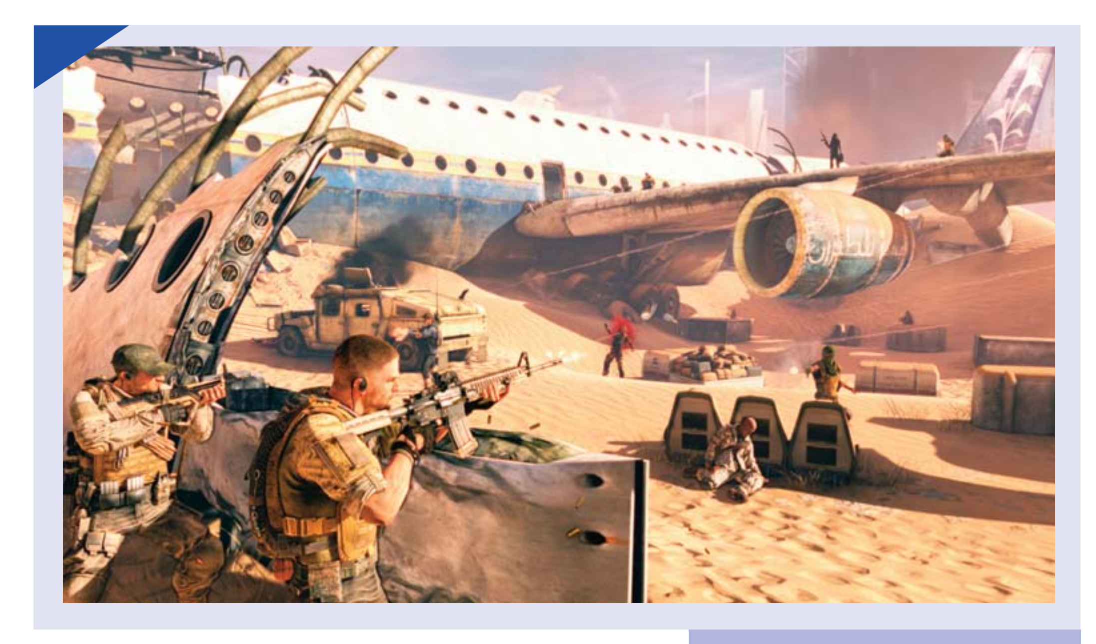
Este protagonismo de la historia no va en detrimento, ni mucho menos, de la acción. Estamos ante un juego muy pulido y con una gran jugabilidad. Si bien en su mecánica puede recordar a otros grandes títulos del genero como Gears of Wars, por el sistema de coberturas utilizado, Spec Ops introduce la utilización del entorno como elemento jugable.

En Spec Ops no nos limitaremos a disparar y utilizar las coberturas existentes en los escenarios para ir progresando por los mismos. Deberemos prestar atención a todos los elementos que nos rodean ya que nos darán un sinfín de opciones tácticas que nos permitirán sacar ventaja.

En este punto, el juego se localiza en una Dubai devastada por las tormentas de arenas, a la cual acudimos en misión de rescate.

Nuestro equipo estará formado por tres miembros, y pasará poco tiempo antes que descubramos que nuestra misión de rescate se ha convertido en una cosa muy distinta.

Otra opción que incorpora Spec Ops es la posibilidad de transmitir ordenes a nuestros compañeros de equipo. Cada uno poseerá una especialidad y po-



dremos utilizar sus habilidades para neutralizar a los enemigos .

Hemos dejado para el final la principal virtud que Spec Ops incorpora, y ésta es su capacidad para transmitir emociones al jugador.

Aquí podremos observar que en la guerra, si bien todo vale, no por ello nuestras acciones dejan de tener consecuencias. Spec Ops remarca estas consecuencias y como influyen en el desarrollo de nuestro equipo, el cual sufre una transformación visible en todo momento y que refleja de forma magistral como los horrores de la guerra influyen en las personas de forma distinta.

Todo apunta que estamos ante uno de los grandes del presente año.

**Los escenarios serán interactivos, pudiendo ser utilizados para conseguir nuestros fines**

**La ambientación escogida para desarrollar la acción, una Dubai destruida tras sufrir numerosas tormentas de arenas, es realmente espectacular**

***Valoración:***

*Todo nos hace pensar que estamos ante un título que va a dar mucho de que hablar. posee una gran jugabilidad y promete muchas horas de diversión, pero ante todo se perfila como un juego capaz de tocarnos la fibra como pocos juegos de su género han conseguido.*

*Su modalidad multijugador, con unas condiciones ambientales cambiantes, como son la aparición de tormentas de arenas, prometen partidas con un componente estratégico muy elevado.*

**TEXTO: SERGIO COLINA**

# Inversion

## Jugando con la gravedad

**Sin hacer ruido estamos a unos pocos días del lanzamiento de Inversion, un juego que logró levantar un cierto revuelo cuando fue anunciado y mostró los primeros materiales, pero que desapareció incomprensiblemente de la actualidad**

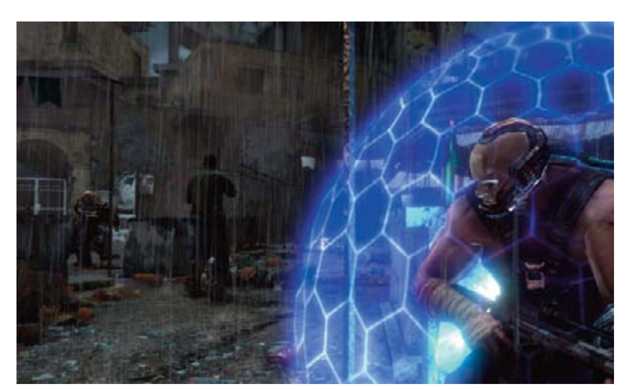


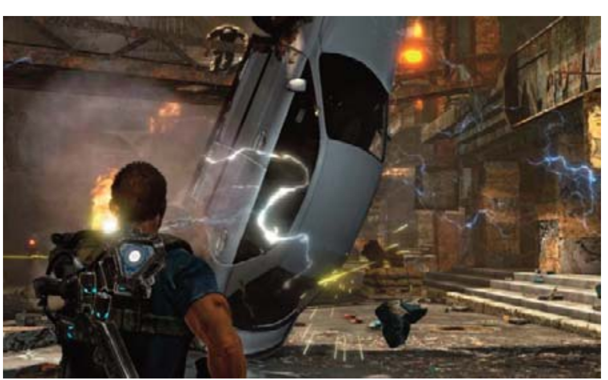

Saber Interactive es un estudio de desarrollo no muy conocido, en su currículum no tienen mucho más allá del irregular TimeShift y el reciente Halo: Combat Evolved Anniversary. Si en el primero el factor sobre el que giraba el juego era el tiempo y la posibilidad de ir hacia delante o hacia atrás en el mismo, en Inversion jugaremos con la gravedad, pudiendo actuar sobre ella a nuestro interés. Pero cuidado, los enemigos también podrán hacerlo. A priori parece un planteamiento interesante para que un shooter en tercera persona se desmarque del resto y logre la personalidad necesaria como para destacar en un género tan masificado. Pero la experiencia nos dice que se necesita algo más que una buena idea para lograr perdurar en el tiempo. La verticalidad de Damnation o Dark Void o la posibilidad de crear o destruir el escenario en Fracture también prometían mucho y quedaron en nada por un desarrollo deficiente de la idea y una jugabilidad nefasta y mal ajustada.

Es cierto que cuando Inversion se presentó hace unos años parecía tener algo especial, que-

daban muchos aspectos técnicos y gráficos por pulir pero dejaba ver algo diferente, un factor diferenciador que podría convertirlo en un candidato a "sleeper" del año. ¿Que encontraremos cuando el 8 de junio llegue a las tiendas tras varios retrasos? Es difícil saberlo, Inversion desapareció durante mucho tiempo de la actualidad videojueguil y prácticamente no se ha mostrado material nuevo en muchos meses. Esto puede ser debido, al igual que los retrasos en su lanzamiento, a que Saber Interactive se encontró con el "caramelo" de Halo: Combat Evolved Anniversary, y haya tenido que emplear sus recursos en este encargo de Microsoft. Esperamos que esta distracción no haya supuesto más problema que el retraso para el desarrollo de Inversion, y se haya logrado una jugabilidad diferente y que enganche, y una historia y una trama que al menos inviten a seguir jugando.

Hablando de la historia, Inversion nos pone en el papel de Davis Russel, un policia especial que, sin comerlo ni beberlo, se ve en medio de una amenaza de nombre los Lutadore, que se lleva por delante a su mujer y su hija desaparece. Nos uniremos a la resistencia y junto a Leo Delgado tratamos de hacer frente a la invasión, vengar a nuestra esposa y encontrar a nuestra hija. Para ello contamos con un arma muy especial, tiene poderes gravitacionales con los que podemos alterar la gravedad de los enemigos e incluso el escenario, convirtiendo cualquier objeto del mismo en un posible arma que lanzar contra el enemigo. Y no solo eso, tiene también la capacidad de modificar la dirección general de la gravedad, por lo que podremos cambiar de estar pisando el suelo de una sala a una pared e incluso el techo de la misma, cambiando totalmente la disposición de las coberturas y pasos de una zona a otra. Una jugabilidad que se apoya tanto en el escenario precisa de un motor que permita que este sea muy interactuable y responda de una forma lógica y creíble a nuestras acciones y los cambios de plano. Saber Interactive no encontró ninguno que respondiese como ellos querían, y decidieron crear uno apoyándose en el Havok Destruction. El nombre de la criatura es Saber3D engine v.S4, y de su correcto diseño y aplicación dependerá en buena medida el éxito de Inversion, un título que al menos trata de ofrecer algo especial que lo diferencie de la legión de clones de Gears of War.





### *Valoración:*

*Un shooter en tercera persona más, retrasos injustificados, un lanzamiento sin casi promoción, ... Los precedentes no presagian nada bueno. Pero Inversion mantiene a pesar de todo lo anterior una chispa de esperanza, una idea original que es la de poder jugar con la gravedad, que si está bien llevada a termino y el resto de los aspectos técnicos y jugables del título cumplen, pueden convertir Inversión en una grata sorpresa de esas que nos llegan de vez en cuando.*

**TEXTO: JOSÉ BARBERÁN**

# Jet Set Radio

## Vuelve uno de los grandes de Dreamcast

©SEGA
Screenshot taken from Working Build. Not final quality.

**Entre los imprescindibles de la 128 bits de Sega siempre se cita este divertido e innovador título que mezcla con acierto plataformas, acción, habilidad y ritmo con un cel-shading rompedor y grandes dosis de humor**

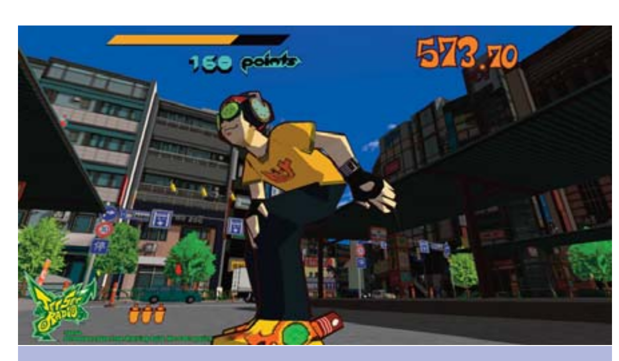
Jet Set Radio, o Jet Grind Radio como lo rebautizaron en Norteamérica, apareció hace ya 12 años en la última consola de Sega, convirtiéndose en un éxito instantáneo de crítica y de público debido a su original mezcla de géneros, su total accesibilidad y un apartado gráfico brillante. Era una época dorada en cuanto a creatividad en Sega, y la prensa especializada alabó tanto su jugabilidad casi arcade como lo enormemente vistosos que resultaban todos sus diseños. Uno de los motivos por los que se recuerda especialmente a JSR es la profusa utilización de la técnica de cel-shading, y es que los personajes entraban por los ojos desde el primer momento: gozaban de una definición, un colorido, una "vida" que hacía preguntarse cómo no existían más juegos que se vieran así. La ambientación 100% urbana, skater y grafitera junto con su acertada banda sonora hicieron el resto, claro.

Ya en verano de 2012, como para celebrar el aniversario de este clásico, Jet Set Radio verá de nuevo la luz en una versión remasterizada en 720p, en pantalla panorámica y con 18 nuevos grafitis...¡creados por los propios usuarios! Así es: desde su blog oficial, Sega anunció la puesta en marcha de un concurso abierto a fans de Estados Unidos y Gran Bretaña (extraña restricción de países), que permitiría que los diseños de 18 afortunados fueran incluidos en la versión final del juego cuando éste se lance en Xbox Live, PSN, Vita y Steam. Los ganadores, que recibirán además una serie de premios materiales, han sido anunciados hace apenas un par de semanas y ya hemos podido echar un ojo al

vídeo en el que se muestran las posibles localizaciones de los respectivos grafitis en paredes, coches, autobuses, vallas y demás elementos. Sin duda, una buena forma de lograr la implicación de los usuarios y la difusión de este esperado relanzamiento que, si nada lo impide, también contará con un precio muy atractivo. Sega también ha abierto otro concurso de similares características para que nuevas creaciones de usuarios aparezcan en el escenario de JSR que veremos en el próximo “Sega All-Star Racing”.

Ya queda menos para disfrutar de uno de los grandes de Dreamcast en plataformas actuales. Veremos si, como se rumorea, le llega pronto el turno a Shenmue...

**El juego incluirá las creaciones de los 18 ganadores del concurso de grafitis del blog oficial de SEGA**




**Regresa nuestro grafitero favorito, regresan los trucos y las piruetas, las calles de Tokyo-To, los patines y las persecuciones policiales**

### *Valoración:*

*Sega está apostando muy fuerte por las descargas digitales. Jet Set Radio, Virtua Fighter 5 Final Showdown o el sangriento Hell Yeah! prometen ser pruebas indiscutibles de ello. Y mientras esa apuesta vaya acompañada de títulos de esta calidad, podemos ir perdiendo los reparos que tengamos sobre el formato digital. Eso sí, muy pronto comprobaremos si de verdad se cumple con lo prometido. Esperemos que así sea.*

**TEXTO: CARLOS OLIVEROS**




# The Secret World

## Hay otro mundo, y está en este

**Los sucesos paranormales, las leyendas urbanas, los monstruos, la mitología... Todo esto puede ser mucho más real de lo que pensamos. Parte de un mundo oculto al que Funcom nos invita en un MMORPG que pretende ser diferente**

Funcom, creadores de Age of Conan, se pasan ahora a otro tipo de ambientación para su próximo MMORPG, una mucho más siniestra. En The Secret World conoceremos que sin ser conscientes de ello nos rodean los vampiros, fantasmas y todos los monstruos en definitiva que creíamos fantasías, mitos o supersticiones.

Pero no solo estas criaturas existen, sino que además hay unos grupos en la sombra que luchan contra ellos y entre sí mismos por el control del mundo. Y por si esto fuera poco, el Apocalipsis se acerca. ¿Te atreves a formar parte de las sociedades secretas que pretenden dominarlo todo?

**"El mundo secreto existe"**

Nuestro personaje formará parte de una de las tres facciones (Templarios, Dragon o Illuminati) que mueven en realidad los hilos de la sociedad a través de personas influyentes y medios de comunicación. Aquí es donde vemos la primera señal distintiva del juego, que se lleva por delante dos ingredientes básicos del género: nada de niveles, nada de clases. Funcom pretende con esto quitarle un corsé a la personalización y progresión en forma de arquetipos, de manera que si nuestro personaje aprende unas habilidades, estas no tiene porqué cerrarle las puertas a otras.

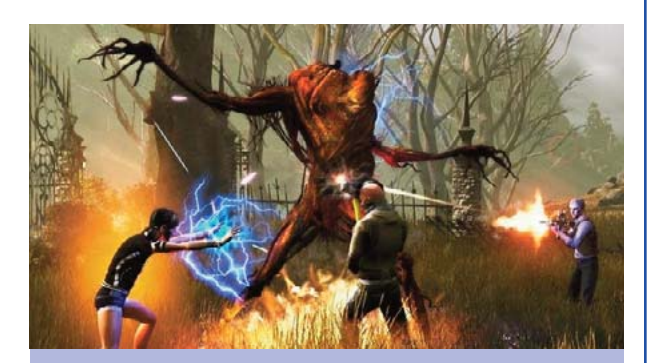
Las misiones de The Secret World transcurrirán en ciudades del mundo real, lo que favorece la inmersión en su ya de por sí intrigante ambientación. El combate, además, da mucha importancia al juego grupal y se presenta muy abierto a la estrategia. Sin ir más lejos, podremos usar algunos elementos del entorno en nuestro beneficio, algo de agradecer si Funcom cumple con sus planes

de hacer de este juego un título destinado a jugadores curtidos.

### "Todo era cierto"

El objetivo de Funcom no es nada desdeñable, ni tampoco fácil. En un género dominado por la fantasía medieval en general y por World of Warcraft en particular (aunque puede que Guild Wars 2 tenga algo que decir), The Secret World viene a reclamar nuestra atención con un sonoro golpe en la mesa y aportar un soplo de aire fresco que se antoja necesario como el comer.

Por lo pronto, su planteamiento es muy atractivo y sus intenciones buenas, y eso es un buen comienzo. El 19 de junio conoceremos la verdad. Toda la verdad. Aunque quizá no nos guste.



**Entre nosotros caminan monstruos, demonios, vampiros y espíritus, entre otros muchos. Pero hay cosas que es mejor no conocer**

**Las sociedades secretas son quienes mueven realmente el mundo**

***Valoración:***

*The Secret World no viene a ser un MMORPG más, y al margen de lo consiga o no, su sola pretensión es algo de agradecer. De momento, sus escarceos con el terror, las conspiraciones y las sociedades secretas se presentan muy interesantes.*

*La voluntad de desmarcarse del resto de juegos del género es, por lo menos, digna de tener en cuenta. Borrar de un plumazo un sistema de progresión a base de niveles puede que eche atrás a algún que otro jugador, pero si realmente Funcom consigue hacernos bailar a su ritmo y cumple su palabra de ofrecer un producto diferente a lo acostumbrado en cuanto a misiones, combate y ambientación, es posible que tengamos entre manos un título con un enorme potencial.*

**TEXTO: JUAN E. FERNÁNDEZ**

# Guild Wars 2

## Que WOW se ponga las pilas




**250 años nos separan de la guerra en Kryta y ahora todo ha cambiado. Los descendientes de nuestros personajes de la primera parte serán quienes tomen las riendas de la historia**

Así es como empieza Guild Wars 2, un proyecto grande y ambicioso con importantes novedades (aunque también conservará las características que hicieron único a su antecesor) como el juego a instancias amplias, historia propia, filosofía antirrobo... pero haremos hincapié en cosas como la integración del ciclo "dia y noche", es decir, al mismo tiempo que es de día en nuestro país o donde el jugador esté ubicado, será también de día dentro del juego, y lo mismo ocurre si es de noche (algo que se echó en falta en la primera entrega ya que siempre era de día).

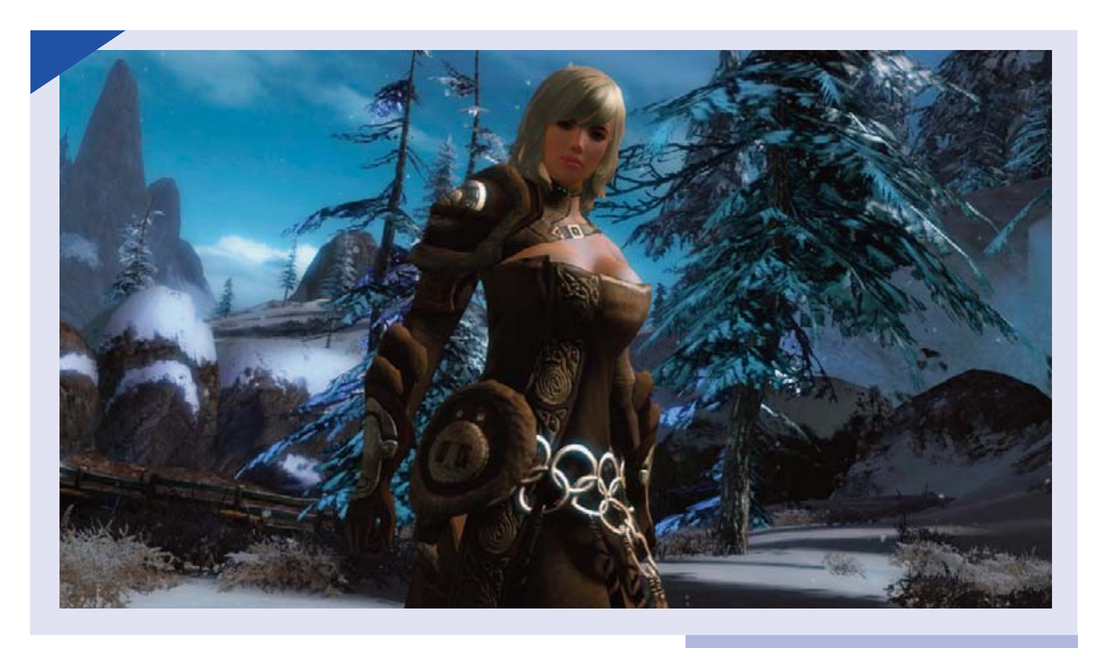
Cabe destacar la gran mejora de gráficos, un trabajo que les ha llevado varios años de arduo pero perseverante idem y que ha dado como resultado un detallado y maravilloso mundo de fantasía.

Otra novedad es el aumento de nivel, que pasará a 80 y además ofrece un sistema para jugar con amigos aunque estén a un nivel mucho mayor que el nuestro, y este será el sistema "mentor y discípulo" al igual que se hizo en el juego "City of Heroes", también de la misma compañía.

El sistema de logros que tengas al principio del juego se verá compensado por los logros conseguidos en la anterior entrega, así que si alguno tiene una cuenta de Guild Wars, puede comprobar su legado en www.guildwars2.com.

La jugabilidad ahora es mucho mayor. Puedes explorar las tierras del mundo de Tyria a un nivel bastante alto, así que podremos caminar y luchar en mitad de las montañas o bien bajar, meternos en lo más profundo de un lago o  mar y continuar nuestra batalla bajo el agua(si, si, podremos bucear).

El mundo será dominado por



cinco razas, en la que podremos elegir la nuestra, lo cual es otro punto a favor porque en la primera entrega todos eran humanos y lo único que variaba era la profesión de cada uno. Contaemos con varias nuevas razas y profesiones como los temibles Charr, los Silvary , los Norn, los "sabelotodo" Asuras y los humanos, aunque aparte se han añadido nuevas profesiones como la de ladrón, guardián e ingeniero. En mi modesta opinion creo que este juego hará pupa a la competencia, porque lo mejor de todo es que...¡NO HAY CUOTAS!, compras el juego y a disfrutarlo.

La traducción de las voces al español ha sido confirmada, lo que es preocupante dado el 90% del doblaje friki en España...

**La mejora en el aspecto gráfico es más que evidente... y además sin pagar mensualidad**

**Nuevas profesiones, nuevas razas, muchos más niveles, día y noche en el juego a la vez que en el mundo real... parece que pinta bien**

***Valoración:***

*Si este juego acaba cumpliendo lo que promete, no cabe duda de que estaremos ante la mejor apuesta actual de RPG online. Un universo tan enorme como detallado y con unas profesiones bien difrenciadas y caracterizadas (cada una con sus pros y contras) son sólo algunas de las mejoras asombrosas que Guild Wars 2 aporta al género.*

*Veamos cómo acaba la cosa, pero a mí me están convenciendo.*

**TEXTO: RODRIGO OLIVEROS**







# London 2012

## Citius, Altius, Fortius

**Los Juegos Olímpicos de Londres están a la vuelta de la esquina y Sega quiere que los disfrutemos en persona, desde el salón de nuestra casa. En unos pocos días tendremos en las tiendas el juego oficial del evento**

El Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos no parece suficiente para Sega, que se ha hecho también con los derechos del mayor evento del mundo del deporte para un juego "serio". Esto es London 2012, el clásico juego deportivo en el que encontraremos las pruebas más características de los deportes que se dirimen en los juegos olímpicos de verano. Los que llevamos unos años en el mundillo tenemos más o menos claro lo que podemos esperar de este juego y lo que podremos encontrar cuando llegue a las tiendas.

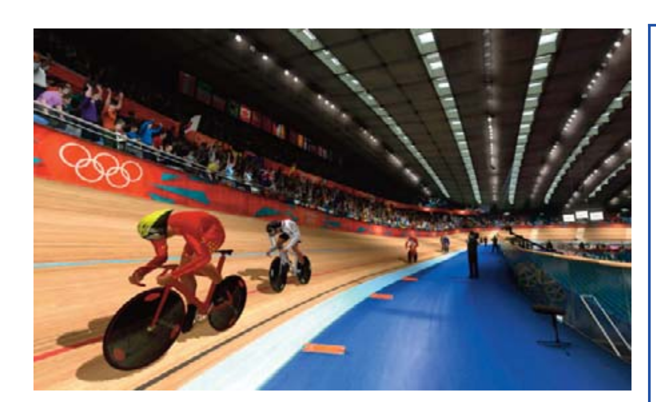
La publicidad de Sega vende en su publicidad más de 40 pruebas diferentes, si y no. Es cierto que son tantas pero teniendo en cuenta que algunas de ellas aparecen diferenciadas en su versión masculina y femenina. Si obviamos esta pequeña trampa comercial, las pruebas únicas que podremos jugar son casi 30, un número más que suficiente para un juego de este tipo, que garantiza un buen número de horas de juego hasta llegar a dominar todas ellas. Por si esto no fuese suficiente, se han incluido una serie de pruebas no reales a modo de minijuegos, en los que tomando como base un deporte olímpico, deberemos realizar pruebas tan disparatadas como acertar con la jabalina en una gran diana o un tiro al plato en el que el viento cambia de dirección.

**La versión de PS3 será compatible con Playstation Move y la de Xbox360 con Kinect. Aunque si no disponemos de los controles de movimiento siempre podremos recurrir al mando clásico**

Como ocurre en la realidad, el deporte rey será el atletismo, en el que no faltarán ninguna de las pruebas clásicas divididas en carrera, saltos y lanzamientos. Por lo que hemos podido ver y esperemos se confirme en la versión final del juego, Sega ha realizado un esfuerzo importante en dotar de una jugabilidad diferente a cada una de las pruebas. Y no solo con los controles de movimiento Move y Kinect, sino también con los controles clásicos por pad o teclado y ratón en el caso del PC.

No faltarán otros deportes clásicos en este tipo de juegos como el tiro olímpico, el ciclismo, la natación o la gimnasia. Otros no tan habituales y menos populares como el remo, tenis de mesa, voleibol o halterofilia completan el repertorio que London 2012 ofrecerá a los jugadores. El objetivo de Sega es que cada uno de ellos tenga su propia mecánica y jugabilidad, que no ocurra como en ocasiones anteriores en las que una carrera de 100 metros lisos o una prueba de natación exigían el mismo tipo de actuación por parte del jugador, y solo cambiaba el entorno en el que se disputaba la prueba. Un buen ejemplo de ellos son las pruebas de natación. Históricamente, en este tipo de juegos han sido de las más aburridas, monótonas y tediosas. Los desarrolladores han ideado un sistema de control que las convierta en algo diferente, y parece que lo han logrado. Al más puro estilo de la saga Fight Night Round, se manejará con los dos sticks, uno realiza la acción de cada brazo y la sincronización entre ellos será fundamental a la hora de lograr el oro en las distintas pruebas, que obligarán a movimientos y ritmos diferentes en cada una de ellas. Ahora será el jugador el que tenga que decidir si especializarse y dominar algunas pruebas o tratar de ser bueno en todas las que ofrece el juego. En este sentido el sabio refranero castellano dice que quien mucho abarca, poco aprieta.

Tampoco parece haber apretado mucho Sega en los aspectos gráficos. Lo que se ha mostrado hasta la fecha, y parece ser que no cambiará mucho en la versión final que llegará a las tiendas, muestra un apartado visual correcto sin más. Veremos unos modelados notables de los deportistas correctamente animados, que competirán sobre unos entornos bastante más simplones y en los que en determinados elementos (público, jueces, etc) se ha abusado del copia/pega.





*Valoración:*

*Este tipo de juegos dan siempre un poco de miedo. Aprovechan el enorme boom mediático que provoca el evento para vender un buen número de copias del juego, sin llegar a ofrecer todo lo que la tecnología podría dar. En este caso parece que Sega ha realizado un esfuerzo en ofrecer una jugabilidad diferente y divertida para cada prueba, y que no ocurra como en anteriores ocasione en las que 5 competiciones eran divertidas y el resto simplemente relleno. Está fechado para finales de junio, no queda mucho para disfrutar del mayor espectáculo deportivo del año en nuestras consolas y PCs.*

**TEXTO: JOSÉ BARBERÁN**

# DDO: Menace of the Underdark

## Vinieron de la Infraoscuridad

**Dungeons & Dragons Online recibe una actualización de gran tamaño con muchas novedades. Junto a la amenaza de los Drow con su diosa Lloth, la Reina Araña al frente llega también el emblema de la famosa licencia: los dragones**

Dungeons & Dragons Online se prepara para el desembarco de una nueva actualización, la de mayor tamaño hasta la fecha. Y con ella, el advenimiento de una gran amenaza para el reino de Corwyn. La raza de los elfos oscuros que habita en las profundidades, los Drow, adoradores de las arañas y de su diosa, Lloth.

Aracnofobia

Menace of the Underdark trae de esta manera a una de las razas más características de los Reinos Olvidados. Los habitantes de la Infraoscuridad son elfos malvados, hábiles en el sigilo y en



**Por los bosques acechan diversos peligros con los que no nos gustaría toparnos. Este dragón, por ejemplo, no parece tener un buen día**

atacar desde la sombra, y que gracias a su vínculo con la Reina Araña (llamada también Lolth, Lloth o Lot) le han entregado su alma siendo algunos de ellos transformados en grotescas criaturas semihumanoides con un enorme torso arácnido.

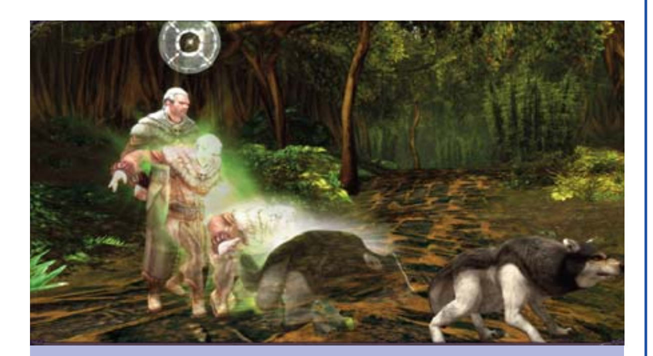
Mazmorras y... dragones

Pero esta raza oscura no será la única novedad de Menace of the Underdark. Se incluirán tres nuevas zonas donde batallar contra la Araña y sus diabólicas fuerzas. Y no serán los únicos peligros. Junto a otros tipos de monstruo, los dragones harán acto de presencia en Dungeons & Dragons Online, y lo harán de manera diferenciada.

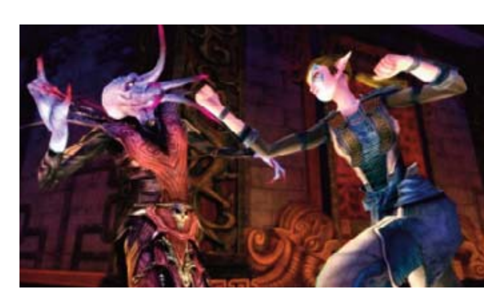
Serán tres las clases de dragón incluidas (verde, rojo y azul) y Turbine, el desarrollador del juego, asegura que cada uno será diferente de los demás en apariencia. Cada uno de estos dragones, como en el juego de papel y lápiz original, se asocia a un tipo de magia elemental y serán unas bestias con las que deberemos tener muchísimo cuidado si queremos salir bien parados de un encuentro con ellos.

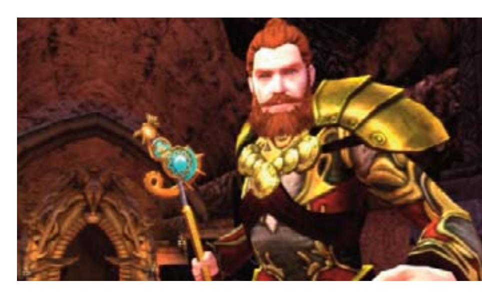
Menace of the Underdark contará con un premio especial para los usuario que o bien hagan la precompra de la expansión o ya sean usuarios VIP por tener la edición de coleccionista de Dungeons & Dragons Online. Se trata de la clase de Druida, un tipo de personaje en consonancia con la naturaleza, capaz de adoptar forma animal y conocedor de diversos conjuros que serán de mucha ayuda al grupo. También para estos usuarios estará disponible de forma gratuita un pack adicional de misiones para niveles épicos, es decir, del 15 al 25, el nuevo máximo.

Menace of the Underdark es un complemento para Dungeons & Dragons Online que viene bastante cargado, algo que todo usuario agradece. Además, aquellos que ya supimos lo que era hacer frente a Lloth en Neverwinter Nights siempre estamos dispuestos a darle la revancha.



**Los druidas y sus poderes derivados de la naturaleza serán unos valiosos aliados en nuestras misiones**





### *Valoración:*

*Dentro de todos los módulos y ambientaciones de Dungeons & Dragons, Los Reinos Olvidados es sin duda el más característico, a la vez que realmente extenso y completo. Es por ello que aportar sus elementos más reconocibles a cualquier juego con licencia D&D es algo que por lo general viene a enriquecer el producto.*

*En este caso, no es la primera vez que los Drow hacen acto de presencia en un juego, ya se les dedicó la expansión Hordes of the Underdark de Neverwinter Nights, pero es una raza tan particular que siempre es interesante tenerlos de vuelta. Y si con ellos traen más añadidos de peso como los dragones, mejor que mejor.*

**TEXTO: JUAN E. FERNÁNDEZ**


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

## ASÍ ANALIZAMOS

| | |
|---|---|
| 0-25 | Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica |
| 25-49 | Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado |
| 50-55 | Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos |
| 56-60 | Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra |
| 61-70 | Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo |
| 71-80 | Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA |
| 81-85 | Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí |
| 86-90 | Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería |
| 91-100 | El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral |

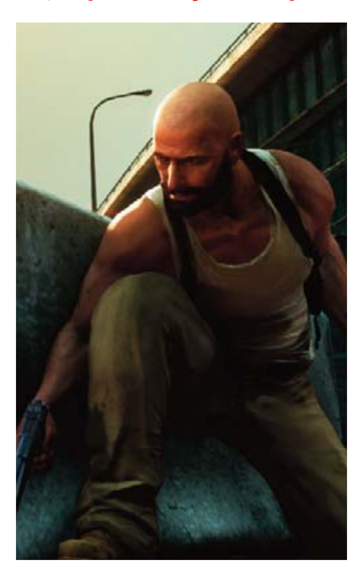



**desarrolla:** rockstar · **distribuidor:** rockstar · **género:** acción · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

# Max Payne 3

## Homenaje al cine negro

***Max Payne, cuyos comienzos fueron realizados por Remedy, vuelve después de 9 años. En esta ocasión la saga cambia de manos y viene agarrada de las de Rockstar, cuyos trabajos siempre han sido impecables. ¿Lo habrán vuelto a hacer?***

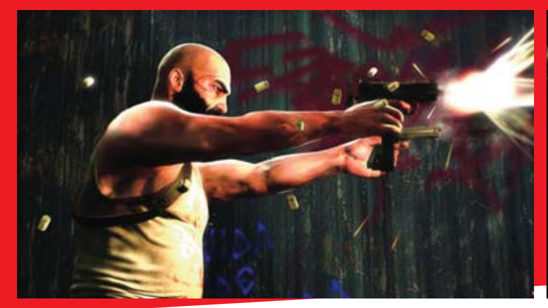


Nueve años es lo que hemos tenido que esperar para que nuestro "querido Max" haya podido volver a deleitarnos con su presencia en nuestro tiempo de ocio. Todavía tenemos en nuestra memoria aquellas palabras que se convirtieron en todo un icono para los fieles seguidores de la saga y que supuso el inicio de una historia llena oscuridad y crudeza:

"*La nieve azotaba mi cara con dureza, cada copo caído era como mil púas…pero ahora está este horrible calor. Han pasado tantos años y aun sigo sumido en aquella desesperación, alcohol y mujeres ahogan mis penas, debería acabar con mi vida todo sería más fácil. Estaría otra vez con ellos, los echo de menos pero, no puedo engañarme soy un cobarde*"

Lejos quedan aquellos títulos desarrollados por Remedy, ahora le toca el turno a Rockstar de de-

**En Max Payne 3 dejamos de lado Nueva York para vivir una aventura en la cálida y "acogedora" Sao Paulo. Pero ni así escapamos de nuestro pasado**



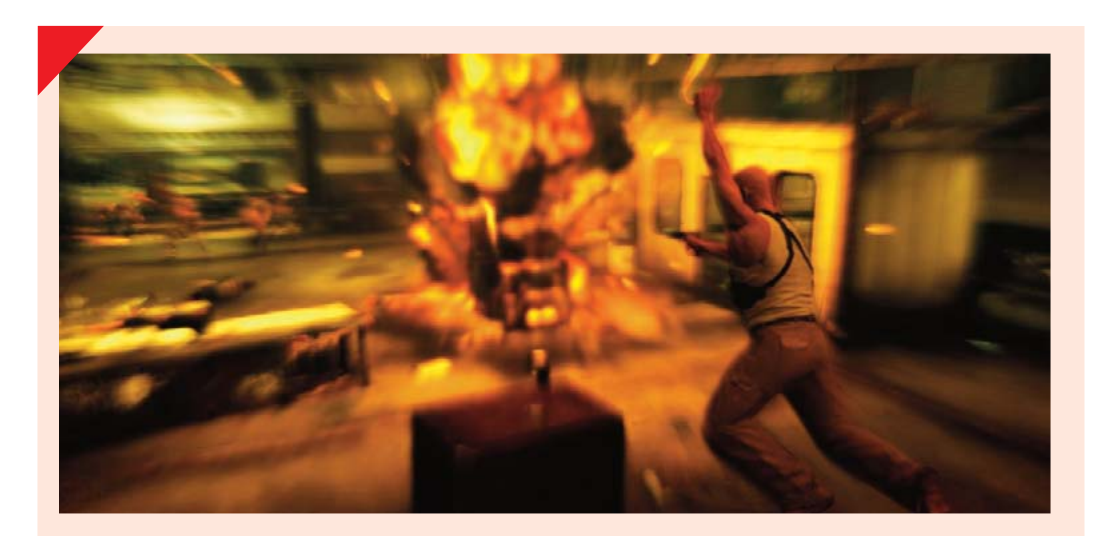


mostrarnos que, los tres años de desarrollo dedicados al juego, están a la altura, o incluso por encima de los anteriores.

En esta ocasión, nuestro protagonista cambia la oscura y nevada ciudad de Nueva York, por la soleada y “alegre” urbe de Sao Paulo. Pero no os creáis que esto es un cambio de ambientación en el argumento, puesto que su historia es con diferencia la más cruda y oscura de la saga, donde se aprecia el toque de sus nuevos creadores. Max Payne 3 no oculta que han pasado unos cuantos años, que Max ha envejecido pero no ha cerrado en ningún momentos las heridas que dejaron abiertas tanto la muerte de su mujer (primer juego) como las de Mona, la asesina de la que se enamoró (segundo juego) y sigue refugiándose en su lugar favorito: el alcohol.

El personaje comienza convertido en guardaespaldas privado de una familia acaudalada de Brasil que es el objetivo de una banda de narcotraficantes locales, y a partir de ahí la historia avanza hacia delante y hacia atrás en el tiempo en función de sus necesidades narrativas: mezclando el relato brasileño con algunas pinceladas de las vivencias del protagonista en Nueva York antes del viaje. Todo ello en una historia que, aparentemente flaquea al principio, pero según vamos avanzando sigue un ritmo “in crescendo” que supera todas nuestras expectativas, sin duda, es aconsejable jugarlo de manera que podamos saborear todas y cada una de las experiencias que nos transmiten sus desarrolladores en las 20 horas que consta esta dramática aventura.

Jugablemente, como era de esperar, se nos presenta una



**El título original dejó para la posteridad el efecto *bullet time* en videojuegos. En esta entrega va un poco más allá, y a la mejora del mismo se le han unido una sucesión de explosiones y acciones que prácticamente son lo mejor del juego**






aventura bastante lineal, quizás sea esta entrega la que más abusa de ello, llegando a eliminarnos cualquier atisbo de exploración. Pero una vez puestos en faena, esto se nos suele olvidar, ya que contaremos con un ritmo trepidante que no nos dejará pensar en otra cosa que no sea la acción en sí.

La mecánica de juego se muestra bastante fiel a lo que ya hemos vivido con anterioridad, mostrando una vez más una mecánica de disparo muy cuidada. Contaremos con varios modos de puntería, automático, semiautomático y puntería libre, siendo este último el que más nos ha gustado y, obviamente, más complicado de manejar lo que nos ofrecerá una buena cantidad de horas para llegar a controlarlo a la perfección y, sobre todo, mayor satisfacción. También dispondremos del archiconocido "Bullet Time", que vuelve a estar tan mimado como siempre.

Pero aquí no queda la cosa, porque se han añadido una serie de novedades jugables que nos harán la vida un poco más llevadera, como son las coberturas. Ahora podremos parapetarnos detrás de ciertos obstáculos que nos ayudarán a protegernos de las balas enemigas, pero no será coser y cantar, ya que contaremos con parapetos que serán destructibles, con lo que nuestros refugios no siempre serán seguros del todo. Siguiendo con las novedades, hay que decir que, además de los conocidos analgésicos, contaremos con "el último disparo" que consiste en que, dependiendo de la cantidad de analgésicos que tengamos y estemos a punto de morir, tendremos la posibilidad de devolverle el disparo a nuestro enemigo y regenerar nuestra vida

automáticamente haciendo uso de los citados analgésicos. Una habilidad que funciona a la perfección y que en más de una ocasión nos salvará la vida.

Es digno de mención, el gran elenco de armas que tendremos a nuestra disposición, pero sólo podremos equipar las que nuestras manos puedan albergar. El realismo es tal, que sólo podremos llevar 2 armas que sean de una mano, o una a dos manos, dejando de lado los interminables inventarios que no hacen otra cosa que disminuir la experiencia jugable, como bien hemos comentado anteriormente, aquí prima la realidad ante todo.

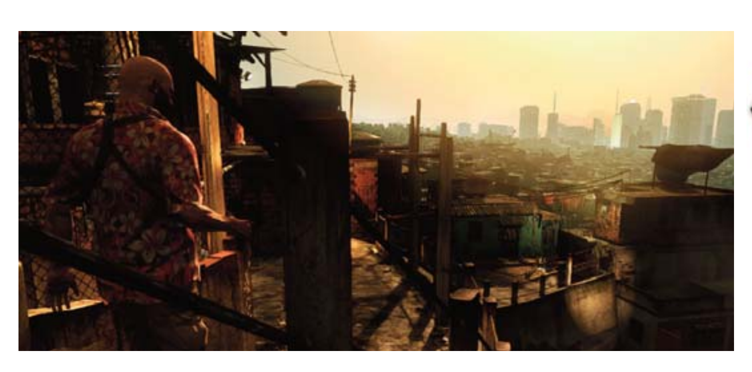
Para finalizar este apartado hay que decir que la dificultad de este título es bastante exigente, con lo que cada paso hacia adelante que demos, será de lo más gratificante. Si a esto le sumamos la carencia de tiempos de carga, sólo nos queda decir que se nos propone una de las mejores experiencias existentes, sobre todo en el mayor nivel de dificultad, algo que os recomendamos realizar para disfrutar al máximo de Max Payne 3.

Gráficamente, el juego raya a un nivel espectacular. Todo lo que digamos aquí, probable-

mente se quedará corto. Y es que el trabajo de Rockstar roza la perfección para esta generación, gracias a su sensacional acabado en un sin fin de apartados. Desde el punto de vista artístico estamos ante uno de los shooters más ambiciosos de la historia, con un trabajo fabuloso no sólo a la hora de retratar con genial acierto unos escenarios muy diferentes unos de otros, sino también con un protagonista que va alterando su aspecto para dar sentido a todo lo que pasa en pantalla y a los lapsos de tiempo que se omiten en la campaña. En este sentido todo el maravilloso trabajo artístico se pone al servicio de la historia.

El renovado aspecto de Max, le viene como anillo al dedo, ya que los años no pasan en balde, y menos aún para alguien castigado por una vida llena de malos hábitos. Todo ello con un modelado muy real y natural, a parte del excelente trabajo en las infinitas animaciones, las cuales muestran una suavidad y fluidez de lo más natural. Rockstar ha conseguido llevar al punto máximo el personaje creado por Remedy.

En cuanto a los escenarios hay que alabar, como viene siendo costumbre, el gran nivel de detalle, marca de la casa, es fantástico.







Mostrándose todo muy sólido y con unas texturas bien implementadas. Todos ellos cargados de elementos destructibles que van alterando su faz con el transcurso de los disparos y las explosiones. Los parapetos se vienen abajo, las paredes se van desconchando, cualquier detalle que imaginemos está presente en esta entrega.

Y qué decir de los enemigos, los cuales se muestran muy variados y con un buen modelado. Así como las animaciones de estos, donde veremos las reacciones que padecen según donde les demos, como ir cojeando si una de nuestras balas les alcanza en la pierna.

Todo ello aderezado con una tasa de imágenes por segundo, muy constante y sin sufrir ninguna caída de las mismas, con lo que se puede resumir a este apartado de espectacular.

Para finalizar, hablaremos del sonido, el cual muestra un nivel sobresaliente. Con unos efectos sonoros muy reales y bien logrados que no desentonan para nada con el resto del juego, es más, hacen que aumente aún más la calidad del mismo. No vamos a decir que no nos importe que no venga localizado al castellano, pero esto es algo a lo que Rockstar ya nos tiene acostumbrados. Donde sí que hay que darles un tirón de orejas es en los subtítulos, los cuales no contrastan bien a la hora de seguirlos junto a la acción, debido a su poco cuidado diseño, tal vez se nos haga algo pequeños para su seguimiento. En cuanto a la banda sonora, solo decir que casa perfectamente con lo que se nos ofrece en pantalla.



### Conclusiones:

*El toque dado por Rockstar le sienta muy bien a la saga de este "acabado" personaje. La acción, ambientación y dirección artística roza la perfección, y más aún contando con las limitaciones de esta generación. No hay juego perfecto, pero este Max Payne se acerca bastante a ello.*

### Alternativas:

*Cualquier juego de acción. GTA IV, Uncharted o incluso la saga Gears of War pueden ser buenas alternativas.*

### Positivo:

- *Excelente puesta en escena*
- *Argumento muy cuidado*

### Negativo:

- *No llega doblado*
- *Cuadros de texto muy pequeños*

**TEXTO: JORGE SERRANO**

| | |
|---|---|
| gráficos | 93 |
| sonido | 90 |
| jugabilidad | 85 |
| duración | 90 |
| **total** | **90** |

### Una segunda opinión:

*Max Payne 3 es un juego que no decepciona. Es todo aquello que se puede esperar de un buen juego de acción, añadiéndole hilo argumental algo por encima de lo habitual en el género. No obstante, el juego puede pecar de aburrir en algunas situaciones y hacerse algo repetitivo. Entre lo mejor lanzado en esta primera mitad de 2012, pero lejos de ser candidato a GOTY.*

*José Luis Parreño*

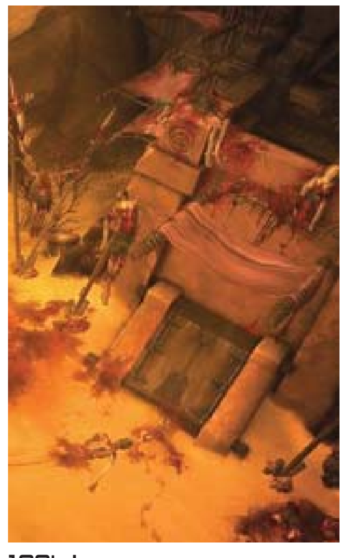



**desarrolla:** blizard · **distribuidor:** blizard · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +16

# Diablo III

## El regreso más esperado

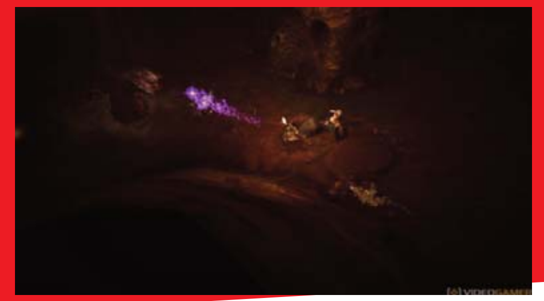
***Tras una larga espera, por fin tenemos entre nosotros a Diablo III. Un título que debió llegar hace ya varios años y al que se le nota en exceso ese retraso***



Todo lo que ha rodeado al lanzamiento de Diablo III ha estado rodeado de una polémica que en muchos casos se ha dramatizado en exceso. Los seguidores más veteranos de la serie veían como las novedades que Blizzard pretendía introducir en su título con el fin de llegar a un espectro de público más amplio iban a acabar por ofrecerles una experiencia descafeinada. No ayudó, sino más bien todo lo contrario la política de la casa en cuanto a preparar su llegada al mercado. Y si a eso añadimos la exigencia permanente de estar conectado a Internet o la presencia (aún no implantada) de casas de subastas con dinero real... Polémicas que solo sirvieron para alimentar las voces críticas contra un juego que aún no había llegado a las tiendas. Pero Diablo III sigue siendo Diablo.

Siempre habrá quien diga que cualquier tiempo pasado siempre fue mejor. Pero eso no son más

**El lanzamiento de Diablo III se ha visto envuelto en una polémica desmesurada. Ha cumplido con lo que prometía. Esperar más no tenía sentido**





que voces fanáticas que solo intentan auto convencerse de una realidad en la que los hechos no le pueden dar la razón. Es el mejor Diablo de la serie. Solo que ha llegado 4 años más tarde de lo que debería.

Y eso se nota desde los primeros compases de nuestra aventura en Santuario. La tan temida simpleza (o casualización), está ahí. Pero también son reconocibles todos los elementos que han hecho grande a esta franquicia. En ese sentido se aprecia el poco riesgo que realmente ha tenido la desarrolladora a la hora de plantear Diablo III. Es más variado, más directo, mucho mejor trabajado artísticamente y con una mejora más que evidente a la hora de contarnos su historia. Es más y mejor, pero acaba siendo muy parecido a todo lo que era Diablo II más allá de la evidente mejora en chapa y pintura. Este es de largo, el principal defecto del título. Una espera demasiado larga en la que las novedades han intentado llegar a las exigencias de un título que se lance en 2012, pero que se ha quedado en eso, un intento.

Y es que el reto, el desarrollo y los objetivos poco han variado. Como ya ocurría antaño, el llegar a la final de la aventura no es ni mucho menos sinónimo de final del camino. Las 18-20 horas que nos llevará seguramente la primera pasada solo van a servir para tantear el terreno. El aliciente vuelve a estar en descubrir los secretos que encierra este mundo. Hacerse con el mejor equipamiento y las mejores destrucciones implica invertir una cantidad brutal de horas y adentrarse sin pudor dentro de los niveles más avanzados del juego. Es a partir del nivel Pesadilla



**Es el menos oscuro de la serie y el que más apuesta por la jugabilidad. Casi todas las novedades van enfocadas a que la lucha y la pelea sean casi nuestra única preocupación. Ha intentado facilitar el acceso a nuevos consumidores**









donde el juego empieza a mostrar su verdadero potencial. Y decimos bien, empieza. Allí será donde comencemos a explotar todos los secretos del juego, bien en forma de objetos, bien en forma de nuevas misiones secretas.

Puede que a partir del segundo acto (de los cuatro que consta la aventura) comencemos a pasar dificultades si nos enfrentamos al título en solitario. Esto nos puede obligar a subir de nivel para poder continuar, o bien invitar a algún amigo para que se sume a nuestro peregrinar. El componente social en forma de cooperación se hace vital para poder disfrutar el juego en su plenitud. Es un hecho que en compañía se juega mejor. Y esta afirmación toma sentido con juegos como éste. Jugar a Diablo III con amigos se hace mucho más accesible. Aunque para compensar un tanto esa ventaja – recordemos que podemos formar un equipo de hasta 4 guerreros – nuestros enemigos se tornarán más duros.

Donde sí es evidente la benevolencia del juego con el jugador es en el nuevo sistema de evolución. Ahora aprenderemos las habilidades de forma automática, pudiendo elegir cuales son las más adecuadas en cada momento de la acción. Solo podemos llevar 6 activas, pero podemos potenciarlas o modificarlas si contamos con la runa adecuada. Este constante cambio de habilidades consigue que nuestros personajes a la fuerza acaben bien balanceados, ya que la especialización del mismo ha quedado relegada al pasado. Esto significa que elegir un determinado personaje al principio de la aventura no resulta tan dramático. Al final seremos nosotros



quienes adaptemos a nuestro protagonista según sea nuestra propia forma de jugar.

Y un juego tan enfocado al equipamiento no podía obviar el mercadeo de los objetos que vamos consiguiendo. De esta manera podremos comerciar con ellos en la polémica casa de subastas. O bien también podemos acudir a la armería para ver las últimas novedades. O las más que recomendables visitas al herrero del poblado, sobre todo a partir del nivel Pesadilla.

Con la carta de presentación de su jugabilidad a prueba de bombas, Blizzard ha intentado cuadrar el círculo con el apartado técnico. Es el menos oscuro de la serie, pero también en el que mejor podemos disfrutar del mundo que nos rodea. Pero como decíamos anteriormente, Diablo III llega con varios años de retraso. Y si las mecánicas acusan ese letargo, es extensible también al nivel gráfico. A pesar de ser capaz por momentos de poner hasta 100 enemigos en pantalla, lo cierto es que Diablo III está bastante lejos de exprimir al máximo nuestros equipos. Los requisitos para moverlo en condiciones no son nada del otro mundo, algo que por otra parte agradecerán los bolsillos más ajustados, ya que no van a tener que afrontar grandes desembolsos para poder disfrutarlo como se merece.

Ahora bien, solo podemos tener buenas palabras es en el apartado sonoro. El gran trabajo de doblaje, la fuerza de la BSO y el gran realismo de los efectos conforman un conjunto donde es complicado encontrarle sombras.



### *Conclusiones:*

*No es tan bueno, pero ni de lejos es tan malo como lo pintan los más agoreros. Se nota que llega muy tarde y que no tiene las suficientes novedades en cuanto a mecánica. Sea como fuere, es un Diablo en esencia. No engaña.*

### *Alternativas:*

*Al final, aunque hay varias alternativas en el mercado, siempre acabamos jugando a Diablo II. Es atemporal. No porque sea mejor que los demás, sino por lo que significó en su momento.*

### *Positivo:*

- *Más enfocado a la jugabilidad*
- *Mejor trabajado en todos los aspectos*

### *Negativo:*

- *Apenas presenta innovaciones*
- *Todo el hype que le ha rodeado*

**TEXTO: GONZALO MAULEÓN**

| | |
|---|---|
| gráficos | 80 |
| sonido | 90 |
| jugabilidad | 90 |
| duración | 90 |
| total | 83 |

### *Una segunda opinión:*

*Si miramos Metacritic, puede ser el juego más decepcionante de la historia. La realidad no es ni mucho menos tan macabra. El que busca un Diablo, va a encontrarlo en esta tercera parte. Sigue teniendo muy claras sus señas de identidad. Pero la larga espera bien hubiera merecido un buen saco de novedades que no han llegado.*

*Jose Luis Parreño*




**desarrolla:** grashoppers · **distribuidor:** microsoft · **género:** shooter · **texto/voces:** cast/ing · **pvp:** 1200MSP · **edad:** +16

# Sine Mora

## Suda51 de altos vuelos

***Si hacemos una encuesta entre nuestros allegados y aficionados a los videojuegos seguramente les cueste recordar el último juego "de naves" al que jugaron***

No en vano los **shmups** hace tiempo que dejaron atrás su época dorada. Un género casi marginal en el que los lanzamientos en occidente son filtrados en números casi simbólicos. Algo que paradójicamente no ocurre en Japón. Hoy en día casi el único mercado donde gozan del debido reconocimiento.

En su contra siempre ha jugado la escasa innovación. Rara vez aparece un juego que vaya un poco más allá de sus rivales. Si echamos la vista atrás resulta complicado ver una línea evolutiva que no sea la simple mejora gráfica. Es posiblemente el género que menos ha evolucionado, y a buen seguro si lo hiciera, no serían pocas las voces críticas que se alzarían en su contra.

Con esta tesitura el margen de maniobra es realmente escuálido. Innovar en un *old style* tan marcado puede ser un suicidio. Y por el contrario, presentar otra propuesta clónica convertiría el lanzamiento en algo carente del total de los sentidos. Entonces ¿Qué hacemos? Buena pregunta. Y la respuesta es **Sine Mora**.

La gran virtud del título de Goichi Suda y Theodore Reiker es que es capaz de mantener los viejos valores y adaptarlo al mercado actual de consumo de videojuegos. Todo aquél que pruebe el juego va a encontrar en él el reto que anda buscando. Desde los más zafios a los mandos de un pad, hasta los que buscan la dificultad más desesperante. La escalabilidad que ofrece se adapta a todo el que se enfrente a su propuesta.

Comenzando por los cánones básicos, Sine Mora es un *shmup* de *scroll* horizontal basado totalmente en la búsqueda de la coreografía perfecta que nos haga superar los distintos niveles que se nos presentan. En un intento de trazar una línea argumental mínima, nuestro objetivo es salvar a una mujer secuestrada y en cuyas manos reside el que el

mundo siga existiendo tal y como lo conocemos hoy en día. Desde ya os adelantamos que éste es con diferencia el punto más flojo del título. Deslavazada y discontinua, vais a necesitar varias pasadas para acabar comprendiéndola en su totalidad. Incluso vamos a encontrar situaciones que van a desafiar por completo a nuestra lógica – *¿Niveles submarinos a bordo de nuestro avión? Pero qué demonios…*





Pasando de la oscuridad a la luz, como contrapunto a su pobre argumento Sine Mora nos presenta un cuidado trabajo técnico. Con un estilo **Noir Punk** que impregna al juego de principio a fin, todo luce fantásticamente bien. Todos y cada uno de los niveles presentan un trabajo de diseño sorprendente en un entorno bidimensional que intenta por momentos mostrarse como un *pseudo* 3D. Y éste alcanza su punto más álgido cuando nos enfrentamos a los numerosos *final bosses*. Tal vez la mejor palabra





que encontraríamos para definir este trabajo es exquisito. Un conjunto tan equilibrado que dan buena muestra del esfuerzo que hay detrás por innovar dentro de los márgenes que hablábamos antes. Todo tiene un sentido enfocado a la jugabilidad y cuesta encontrar dentro de todo el escenario tan solo un elemento que desentone en ese sentido.

Es precisamente en esta jugabilidad donde el título sustenta su segundo gran pilar. Ésta es tan sólida y robusta que apenas presenta fisuras. Con la sencillez típica del género, ya que con tres botones y el *stick* controlamos absolutamente todo (ataque normal, ataque especial y control de tiempo), de nuevo consigue meter pequeñas novedades donde teóricamente parecía imposible. Éstas inciden de forma directa en su propia mecánica. Aquí no vamos a tener vidas finitas ni la necesidad imperiosa de conseguir el ítem adecuado con





el que solventar una parte específica o situación comprometida de la fase en la que nos encontramos. Los niveles en Sine Mora están divididos en pequeñas fases. Nuestro objetivo en cada una de ellas no es otro que lograr una estabilidad temporal. Para ello contamos con un reloj que mide el tiempo. Si abatimos enemigos, los segundos se suman al mismo. En cambio, si somos alcanzados o tocamos alguna pared en los niveles limitados por las mismas, seremos penalizados con una importante cantidad de tiempo. Si el contador llega a cero, habremos fracasado. Si por el contrario alcanzamos el checkpoint con saldo positivo, habremos tenido éxito.

Sine Mora es el último gran exponente de un género casi extinto. Con un diseño exquisito y una jugabilidad adaptada a casi todo tipo de jugador, posiblemente sea esta occidentalización de la fórmula la que acabe por levantar ampollas entre los jugadores más exigentes. Puede que los habituados a las enfermizas, en términos de dificultad, apuestas niponas, vean en Sine Mora un juego del montón que solo destaque por su cuidado aspecto técnico.

Sin embargo, para el gran público es una grandísima ocasión de volver a poder disfrutar con los juegos de naves de toda la vida de una forma accesible, fresca y divertida sin necesidad de caer en la frustración provocada por las exigentísimas apuestas que suelen provenir del mercado japonés. **Recomendable para casi todo el mundo que alguna vez jugó con naves.**

### Conclusiones:

*Aunque haya llegado en formato digital, la calidad que destila tanto en diseño como jugabilidad es meritoria. La pena es que si lo jugamos en nivel normal apenas nos va a durar un par de horas. Eso sí, es una fórmula que invita a jugar una y otra vez.*

### Alternativas:

*Aunque parezca mentira hay muchos shmups en formato digital. Tal vez te interese probar Ikaruga o Rez HD. En formato físico hay que tirar de importación.*

### Positivo:

*- Jefes finales magníficos*
*- Adaptado a todo tipo de jugador*

### Negativo:

*- Europeizado*
*- Apenas dura un par de horas*

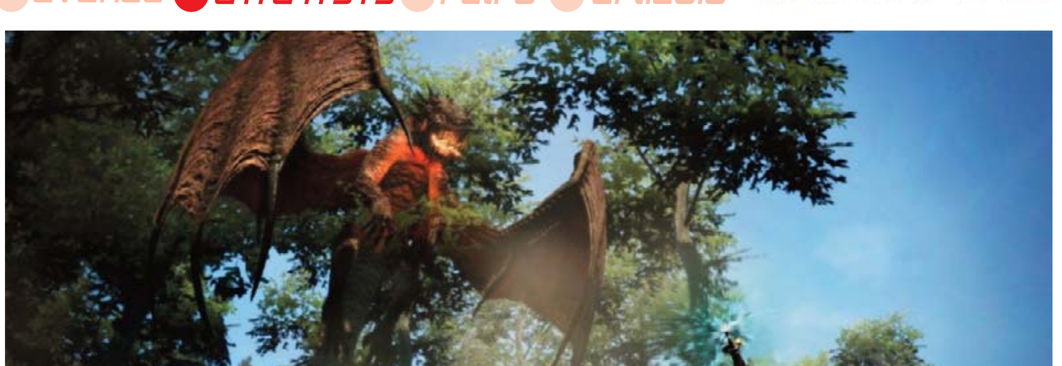
**TEXTO: GONZALO MAULEÓN**

| | |
|---|---|
| gráficos | 85 |
| sonido | 70 |
| jugabilidad | 80 |
| duración | 70 |
| total | 80 |

### Una segunda opinión:

*Un arcade de antaño adaptado a los tiempos que corren. Al no usar las vidas y que nuestra energía esté ligada al tiempo que ganamos con nuestras acciones y perdemos por nuestras torpezas, consigue que resulte entretenido para la inmensa mayoría de la gente.*

*Ismael Ordás*



**desarrolla:** capcom · **distribuidor:** capcom · **género:** rpg · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

# Dragon's Dogma

## Revolución, sí, pero con calma

***Capcom ha intentado crear un RPG de corte occidental siguiendo a su manera los patrones de los mismos. Un juego que combina un sistema de combate exquisito al que le empañan los errores técnicos y la falta de argumento***



La primera incursión de Capcom dentro del género de los RPG occidentales (obviando claro está la particular visión de Monster Hunter) ha llegado por fin a nuestras manos. Después de que arreciaran las críticas por culpa de una demo que no le hacía justicia en ningún sentido, podemos decir que Dragon's Dogma es un buen exponente del género, con buenas ideas, una notable puesta en escena al que le empañan sus evidentes fallos técnicos, un argumento nulo y los tópicos, que los tiene a mares.

A la hora de enfrentarse a él, hay que tener muy claros cuáles son sus puntos fuertes. Si bien los prejuicios pueden hacernos creer que vamos a ver algo parecido a The Witcher 2 o a TES V Skyrim, la realidad es bien distinta. Dragon's Dogma es un juego que apuesta muy fuerte por el combate, acercándolo mucho más al concepto

**Para concebir Dragon's Dogma tal vez hubiera sido mejor plantearse el hecho de prescindirlo de su historia. Por momentos le estorba claramente**

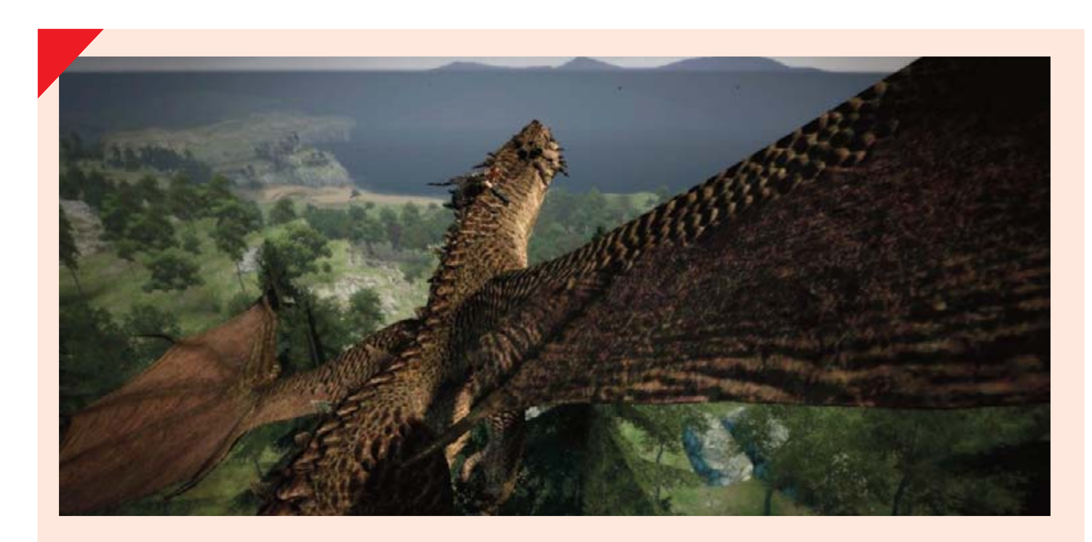




de Dark Souls, pero trasladándolo a un entorno abierto, con un gran trabajo de realismo pero sin llegar a ser ni de lejos, tan exigente como el título de FromSoftware. Realmente no importa ni el cómo ni el por qué nos hemos visto envueltos en esta aventura. Como suele ser habitual, la humanidad vive atormentada con el regreso del Dragón. Y como no podía ser de otra manera, somos los únicos que podemos salvar al mundo de su cruel destino. Para ello debemos elegir una de las clases disponibles con las que afrontar la aventura. Y como es de presuponer, cada una con sus propios puntos fuertes, su propio arsenal y sus propias debilidades.

Esto no es más que una muestra de cómo con los mismos mimbres, se puede crear una historia interesante como la que vimos en la obra de Bethesda, o bien partir de un génesis tan trillado al que no le aportas prácticamente nada que lo haga interesante. El argumento es tan insulso que podría ser perfectamente prescindible. Muchas veces ese desarrollo se difumina tanto que pasarás literalmente horas sin saber nada de él, y no lo echas de menos. Y este hecho es extensible a la pobreza que respira casi todos los NPC's que pueblan este mundo, tanto en los poblados, como en la capital. Conversaremos con ellos, pero salvo que sea el indicado para encargarnos una misión, su comentario va a resultar tan banal que si no está, no pasa nada.

Tampoco resulta particularmente acertado el sistema de misiones secundarias. Muy rara vez se alejan de la norma de ir a tal lugar y limpia el asentamiento de monstruos. La variedad brilla por su ausencia. Y aunque el com-



**Los combates contra los Jefes son siempre espectaculares. En ese sentido es brillante. Raro es el combate que no se torna épico. Este mismo, a lomos de un dragón que sobrevuela el extenso escenario es tan solo un ejemplo**






bate es siempre satisfactorio, no lo es tanto la forma de moverse por el mundo. Éste es enorme. Y recorrerlo es un sacrificio tan duro como la vida misma. No es posible el viaje rápido. No lejos de los cristales de teletransportación. Y ya os avisamos que son muy, pero que muy escasos. La mayor parte del tiempo la vamos a pasar yendo de un punto a otro.

Siguiendo con los puntos críticos, el motor del juego no se presenta acorde con la robustez que se le debería exigir a un título de este calibre. Hay fallos de carga y de texturización, que si bien no son tan dramáticos como los que vimos en la demo, no han sido erradicados. De la misma forma presenta fallos a en cuanto a la sincronización vertical. No es algo digno por sí solo de echar por tierra al juego, pero sí que resultan molestos. Como contrapunto, y a su favor, es debemos elogiar la naturalidad con la que se han representado las batallas, sobre todo contra los grandes colosos que hacen las veces de enemigos finales. Naturalidad entendida en realismo, porque la carga dramática y el componente estratégico que requieren son sus verdaderos bastiones.

Y es que conseguir derribar a uno de estos enemigos acarrea consigo un componente de satisfacción único. Raro es el combate que no se torna épico, y esto es simplemente porque el juego es exigente. Algo que es muy de agradecer en los tiempos que corren. De nada vale equiparse con la mejor espada o la mejor armadura, porque lanzarse a lo loco solo puede ser sinónimo de una muerte segura. Algo digno de agradecer para los tiempos que corren. Además no vamos a poder llevar todo lo que nos dé la



gana encima. Cuanto más peso llevemos, más torpes nos volvemos. Y ejecutar cualquiera de los ataques va a resultar mucho más costoso. La barra de estamina es lo que va a marcar el equilibrio de nuestro personaje. Si no somos capaces de mantener un equilibrio entre su consumo y el daño que infringimos, vamos a tener que cambiar o bien nuestro equipamiento, o bien nuestra forma de combatir.

Donde teníamos ciertos recelos era sin lugar a dudas en el sistema de peones. La teoría nos hacía pensar que Capcom había perdido una oportunidad maravillosa de brindar a los jugadores una aventura épica si hubiera incorporado algún sistema de cooperación. Y así ha sido en parte. Sin embargo no podemos negar que los peones funcionan. Estos no son más que personajes con “experiencia” que podemos contratar para que nos ayuden. Esta experiencia la consiguen al haber participado ya en los combates y que nos darán una valiosa ayuda tanto en forma de consejos como en rutinas de ataque para conseguir tumbar a nuestro enemigo. Para no desequilibrar demasiado el juego y aunque hay peones con niveles muy elevados, solo vamos a poder invocar los que se encuentren a un nivel similar al nuestro. Los del mismo nivel no van a suponer ningún gasto, pero si optamos por niveles superiores, cuanto más subamos, más cristales nos van a exigir. Rara va a ser la ocasión que podamos contratar a un peón de más de dos o tres niveles que nuestro personaje. Pero en conjunto, la novedad cumple con creces.



### Conclusiones:

*Muy bueno en combates, pero no tanto en todo lo que le rodea. La historia no le acompaña en ningún momento. Y a falta de cooperativo, el sistema de peones es lo más acertado que hemos visto en mucho tiempo.*

### Alternativas:

*Como conjunto de juego de temática similar, son inevitables las comparaciones con TES V Skyrim y The Witcher 2. Por propuesta, deberías probar Dark Souls.*

### Positivo:

*- Brillante sistema de combate*
*- Los peones, un acierto*

### Negativo:

*- Fallos técnicos evidentes*
*- El argumento es nulo*

**TEXTO: GONZALO MAULEÓN**

| | |
|---|---|
| gráficos | 77 |
| sonido | 80 |
| jugabilidad | 88 |
| duración | 90 |
| total | 78 |

### Una segunda opinión:

*Puede que sea el mejor juego de rol si nos centramos únicamente en el combate. No es tan exigente como otros, pero aún requiere cierto grado de habilidad con el mando. Para el recuerdo queda su magnífico trabajo en los pasos de la noche al día. Esos amaneceres enamoran.*

*José Barberán*




**desarrolla:** SEGA · **distribuidor:** SEGA · **género:** plataformas · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800mps · **edad:** +7

# Sonic 4: Episodio II

## El regreso de un compañero... y de un rival

***Después de un juego muy bueno (el primer Episodio del 4) y de otro excelente (Generations), llega la continuación del con anterioridad nombrado dispuesto a mejorar a su predecesor en todo cuanto pueda.***




No sé qué habrá hecho Robotnik esta vez, y francamente me da igual, pero hay que detenerle sea como sea. Juegos como estos me devuelven a mi niñez más inocente y crédula en la que mi padre fue el artífice de mi iniciación videojueguera al regalarme un chisme llamado Megadrive.

Ahora, más de 20 años después, sigo jugando a lo mismo sólo que con un salto secular (que no seglar) y cuantitativo (que no cualitativo) nada desdeñable.

Pero divago, como diría mi querido Peter David (guionista de X-Factor).

Sonic 4: Episodio II llega a nuestras consolas a través de XBOX LIVE o PSN por un precio moderado prometiéndonos diversión sin freno envueltos en una tormenta de anillos y acompañados del eternamente “joven” Tails (el zorrito de dos colas). Nadie sabe aún el por qué de las dos colas.

A lo que iba. El juego consta de 4 fases de 3 actos cada una y otro de jefes y además otra fase

**Si tenemos la primera parte de Sonic 4 descargada previamente, podremos jugar como Metal Sonic**

compuesta de dos actos únicamente de jefes finales. Los escenarios son completamente nuevos, a pesar de las referencias y homenajes más que obias a Ice Cap (Sonic 3), Sky Chase o Aquatic Ruins (ambas de Sonic 2).

Este es uno de los puntos fuertes del juego y es que, como no podía ser de otro modo, los escenarios están llenísimos de color y de animaciones, con cientos de elementos en diferentes planos que le dan una profundidad sorprendente a los niveles... pero una cámara absurdamente pegada al protagonista. Sonic está en el centro del eje X e Y de la pantalla, y tan cerca que no da tiempo a reaccionar ante un enemigo o simplemente a disfrutar del paisaje. Esta era una de las cosas que no me gustaron del Episodio I, y aquí, al introducirle más efectos y elementos, se hace más evidente que la cámara está demasiado cerca del prota.

Los efectos de sonido son los mismos que en los juegos anteriores y, precisamente por eso, están perfectos. Ni los "boings", ni ningún sonido queda descompensado o fuera de tiempo o que desentone del resto... sin embargo no puedo recordar ninguna melodía de ninguna de las fases, cosa que jamás he ha ocurrido en ningún juego de Sonic ya que las músicas siempre son memorables. Aquí no.

Están bien, obviamente, pero no a la altura de lo esperado en un juego de la estrella de SEGA.

Un detallazo son las fases de Bonus a las que tendremos acceso si pasamos un acto con más de 50 anillos. Son las mismas que en Sonic 2, con colores caleidoscópicos, bombitas puñeteras y los típicos "Consigue 200 anillos". Nostalgia Wins.

## El rincón Hardcore

Conocí a Sonic cuando ambos estábamos en pañales. Fuimos amigos íntimos en el colegio, nos lo pasamos de miedo allá por su segunda Aventura de la Dreamcast... pero luego desapareció de mi vida durante un tiempo.

Fue cuando me pidió ayuda tras haberse convertido en lobo que me dí cuenta de lo mucho que le había dejado de lado, a pesar de que recordara nuestras andanzas por Green Hill y Chemical Plant de forma bastante regular.

Desde ese día me dije que no volvería a dejarle colgado, ya quisiera jugar al tenis, hacer carreras de coches o intercambiar papeles con su "yo" del pasado.

Yo siempre estaría ahí para él por los buenos ratos que hemos pasado. y que aún nos quedan por pasar.









A nivel jugable… se me queda un sabor agridulce. No penséis mal, no se trata de que haya fallos en las físicas o de que vaya con retraso el control o de que salte a ciegas o algo así.En absoluto.

Digamos que es más bien una sensación de desconcierto. La jugabilidad era perfecta en el Sonic Generations… ¿por qué narices no la han mantenido pero añadiendo el "homing atack"? Además, no sé si será por lo que he mencionado antes de la cámara o por el propio diseño de los escenarios, pero me da la sensación de que cada vez que tengo espacio para correr acabo pegándomela contra algún pincho o un bicho o caigo al vacío.

Sí, sí, sé que Sonic siempre ha tenido de eso, pero hay fases en las que no puedes dar un paso sin tener que cargarte a un montón de rinocerontes eléctricos y otras en las que no te encuentras ningúno. Ni uno. Mi no







entender.

**Y Tails**

No puedo creer lo que voy a decir pero, para poner a ese Tails que no hubieran puesto a ninguno. No hay una situación en la que tengamos que recurrir a él de forma obligatoria, o que no pueda salvarse de otro modo, así que... ¿para qué su presencia?

Por supuesto, el jugador 2 puede tomar el control de nuestro adorado zorrito, pero no está la opción (como en todos los Sonic anteriores) de elegir a Sonic solo. Sin acompañante salvo cuando fuera necesario que, en esta ocasión, no lo es.

Sí, es verdad que hay una pelea con Robotnik en la que necesitaremos que Tails nos lleve volando durante menos de 3 segundos (que se apunte a un gimnasio porque vaya aguante...) par apoder darle un par de golpes. Pero sólo un par.

Ah, y los jefes son otra cosa. Un diseño chulísimo y unos modos de atacar super originales e imaginativos. Tanto que la mayoría de las veces no tendremos ni idea de dónde o cuándo saltarle encima.

Para ir terminando, solo me gustaría añadir que no es un mal juego ni de lejos. En serio. Pero quienes vayan pensando que van a encontrar la exquisitez de Sonic Generations, que se olviden de ello. Es como el Episodio I de Sonic 4, pero añadiéndole un Tails, cambiando las fases de Bonus del Sonic original por las del Sonic 2 e introduciendo a Metal Sonic. Justamente, esto es lo mejor del juego, ya que veremos qué pasó con él tras ser derrotado en Sonic CD.

**Conclusiones:**

*No resulta tan espectacular como podría haber sido, pero tampoco tan malo como las malas legnuas decían. En cada ámbito tiene muchas virtudes pero algunos defectos. Lástima.*

*Podría haber sido "genial" y se queda en "bueno".*

**Alternativas:**

***Sonic 2, Sonic Adventure 2** y Sonic Generations para las mejores experiencias con un juego de Sonic.*

**Positivo:**

*- ¡¡¡Metal Sonic y Tails!!!*
*- Sky Chase en HD es demasiado.*
*- Unas fisiccas bien implementadas.*
*- Tremendamente rejugable.*

**Negativo:**

*- Poca sensación de velocidad.*
*- Demasiados detalles para tan poca cámara*

**TEXTO: RODRIGO OLIVEROS**

| | |
|---|---|
| gráficos | 80 |
| sonido | 65 |
| jugabilidad | 70 |
| duración | 80 |
| **total** | **75** |

**Una segunda opinión:**

*Un buen juego que continúa lo empezado por el primer Episodio pero que no termina de explotar el potencial y las posibilidades que un personaje como Sonic tiene que ofrecer.*

*No termina de despertar ese "nosequé" que tiene Sonic Generations.*

*Carlos Oliveros*




**desarrolla:** rebellion · **distribuidor:** digital bros · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +18

# Sniper Elite V 2

## Silencioso y letal

***Tras una primera parte que consiguió formar un buen grupo de adeptos y una crítica más notable, Rebellion nos trae, después de un buen tiempo, la segunda parte de este shooter bélico***



Hoy en día hablar de juegos de acción en primera persona o tercera persona basados en conflictos bélicos, se nos viene a la cabeza sagas como Call of Duty, Battlefield, Medal of Honor o Gears of Wars. Juegos que en estos momentos basan su tática militar en un ambiente actual o, como es el caso de CoD: Black Ops II, en un futuro cercano.

Lejos quedan esos títulos en los que la ambientación e historia nos sitúan en la Segunda Guerra mundial en los que nos hacíamos partícipes del conflicto entre los Aliados y la Alemania Nazi. Pues bien, Sniper Elite V2 vuelve a traernos el encanto de aquellas batallas pero, lejos de hacerlo como un soldado más, adoptaremos uno de los papeles más eficientes y discretos: el Francotirador.

Aquí encarnaremos y controlaremos a Karl Fairburne, un

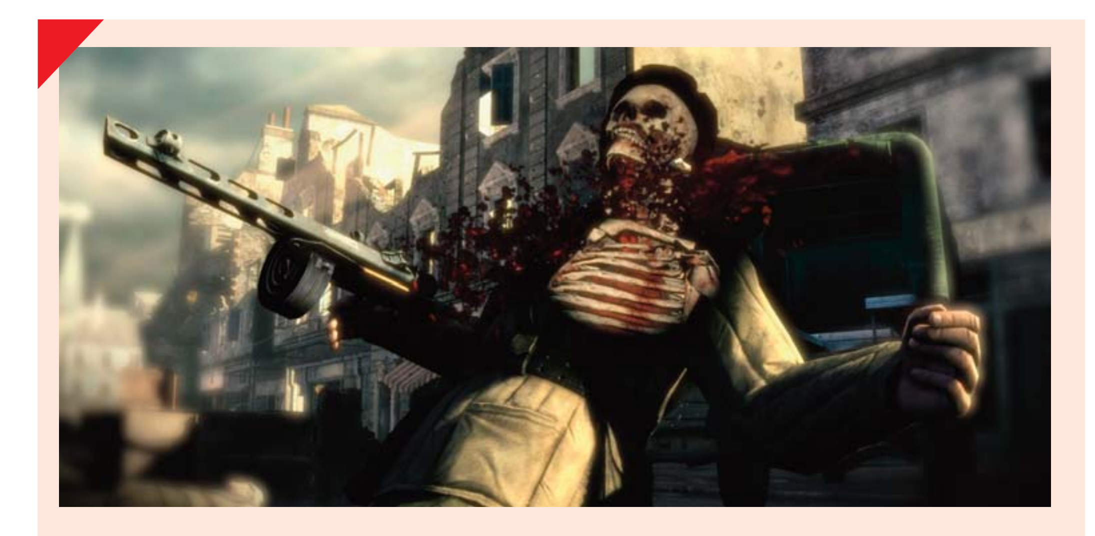
**Sniper Elite V2 nos aleja de lo visto actualmente en los juegos bélicos, y nos retorna a la época en la que se iniciaron: La Segunda Guerra Mundial**




agente norteamericano de las OSS, la oficina de servicios de estrategia de los Estados Unidos, que se encuentra infiltrado en la Alemania Nazi en 1945, más concretamente en la ciudad de Berlín. La Segunda Guerra Mundial está llegando a su fin, Hitler y sus secuaces están a pocas semanas de claudicar definitivamente, pero mientras tanto siguen desarrollándose los misiles V2, que son una auténtica amenaza para el bando aliado. Nuestra misión será la de neutralizar a los científicos que se encuentran trabajando en estos misiles para, de esta forma, frenar la carrera armamentística de los nazis.

Lo que parece una misión rápida y eficaz para dar con una serie de estos científicos se acaba complicando, y la persecución de éstos hasta dar con todos es lo que dará sentido al desarrollo de la trama, recorriendo diversas zonas devastadas en medio de la última gran guerra que ha sufrido occidente.

Con esta premisa nos encontramos ante un título que se enmarcaría dentro de la acción en tercera persona, pero muy distinta a lo que estamos acostumbrados, ya que contaremos con dos premisas básicas para la realización, con éxito, de las misiones que tendremos que acometer. La primera es el sigilo, Karl Fairburne deberá moverse como una sombra, ser un fantasma entre las ruinas de Berlín. Para cumplir con éxito nuestras misiones no nos vale con ir a lo loco por el campo de batalla vaciando cargadores a diestro y siniestro, sino que el camino a seguir estará marcado por la planificación y la precaución. La segunda premisa será la de un tiro, un muerto, ya que cada bala per-

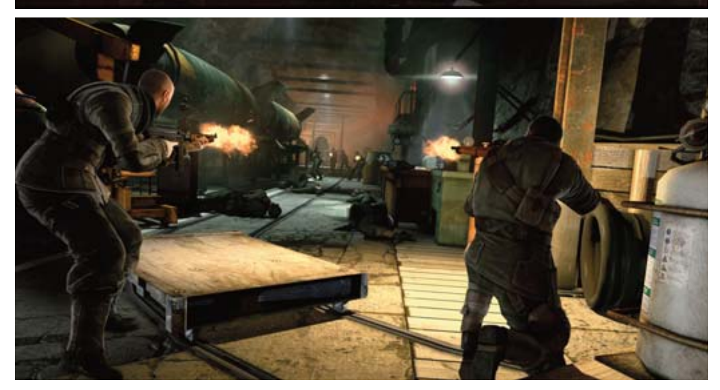


**Cuando realicemos un disparo con el rifle, el juego pasará a mostrarnos la Kill Cam. Por la cual seguiremos el proyectil hasta su impacto sobre el objetivo. Una vez impactado, observaremos los daños ocasionados con una vista de Rayos X**









dida es una invitación a que nos maten, en cada una de las diez misiones con las que cuenta esta entrega. Cuya estructura es bastante simple: encontrar algún documento, objeto o punto concreto como primer paso; el segundo será llegar a una zona elevada o una localización ventajosa para nuestros letales disparos, el tercero acabar con el objetivo que se tercie y por último intentar escapar con vida una vez completada la misión.

Como podéis deducir de lo arriba expuesto, se nos ofrece un estilo mucho más pausado y tranquilo que otros juegos de acción al uso, pues aquí lo verdaderamente importante es usar el sigilo y ser lo más efectivo posible. Eso sí, la cosa no será fácil, ya que tendremos que calcular con la mayor precisión posible la trayectoria todos y cada uno de nuestros disparos, debido a que no tendremos ningún tipo de ayuda más allá de la mirilla para saber dónde impactará nuestro disparo. Además, el bueno de Karl no tendrá un pulso perfecto, por lo que si queremos apuntar mejor más nos valdrá aguantar la respiración y esperar a que la mira se estabilice por completo durante un pequeño instante. Una apuesta muy real que hará que exprimamos al máximo nuestra habilidad. Sin duda esto es lo que más nos ha gustado.

A esto hay que sumarle la espectacularidad de la Kill Cam, la cual sigue la trayectoria de nuestro proyectil para que podamos visualizar con mayor detalle donde ha impactado en nuestro enemigo, pero no contentos con ello, también se ha introducido dentro de esta cámara una visión de los daños ocasionados.

La contienda fuera del uso del rifle, deja bastante que de-



sear, puesto que en este apartado se ha descuidado bastante la reacción de nuestro personaje a los controles, así como la IA de los enemigos que, a veces, pecan de ingenuos. Así que si queréis disfrutar de la mejor experiencia jugable, evitad a toda costa este tipo de confrontaciones.

Gráficamente, podemos apreciar a simple vista que su fuerte no está en este apartado. Es de recibo comentar que no se encuentra a la altura de sus homónimos, si no que más bien algo pobre para lo que se puede conseguir actualmente.

Los enemigos muestran un acabado bastante simple y repetitivo, casi sin variedad de los mismos, de los que veremos modelados bastante repetitivos. Así como unas animaciones algo toscas.

En cuanto a los escenarios, podemos decir que son los que salen beneficiados. La devastación de la ciudad está bien realizada, dotada de buenos detalles e iluminación, así como buena ambientación, algo que hace gane algunos enteros y preste algo más de solidez en este apartado.

El resultado final de este punto lo podemos tildar de correcto, sin grandes fallos, pero sin grandes aportes.

Para finalizar hay que decir que el sonido es correcto en cuanto a la banda sonora elegida, la cual puede resultar "cargante" en algunas ocasiones. Pero bastante notable en los efectos sonoros , que muestran una gran fidelidad a la realidad, así como el doblaje a nuestro idioma llevado a cabo por 505 Games, en el que encontraremos voces reconocibles como la de Nathan Drake.



## Conclusiones:

*Ser un francotirador de élite requiere de nervios de acero, precisión y sigilo, justo en lo que se basa este juego. Si váis con esta premisa, disfrutaréis del mismo. Eso si, no esperéis más por que no lo hay.*

## Alternativas:

*El género de acción de corte bélico está muy saturado en esta generación. Por lo que alternativas hay muchas como CoD o Battlefield. Eso sí, con un marcado estilo fracotirador, hay pocos*

## Positivo:

- *Vuelta a la 2ª Guerra Mundial*
- *La Kill Cam*

## Negativo:

- *Nivel Gráfico algo corto*
- *Se hace algo repetitivo*

**TEXTO: JORGE SERRANO**

| | |
|---|---|
| gráficos | 75 |
| sonido | 73 |
| jugabilidad | 70 |
| duración | 73 |
| total | 72 |

## Una segunda opinión:

*Después de la sensación dejada por la primera parte, las expectativas de esta entrega eran bastante altas. Quizás es debido a esto último por lo que se te queda un sabur agridulce según avanzas en la dinámica del juego. Aún así es un título que, si te gusta el marco histórico y la táctica de francotirador, te hará pasar buenos ratos.*

*José Braberán*




**desarrolla:** mojang · **distribuidor:** microsoft · **género:** aventura · **texto/voces:** cast/- · **pvp:** 1600MSP · **edad:** +7

# Minecraft

## Amor por los píxeles como puños

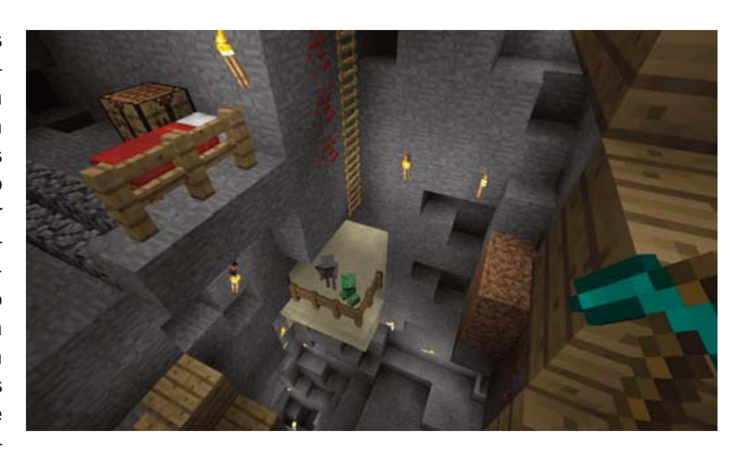
***La gran obra de Notch sigue expandiéndose a más sistemas. Con su desembarco en Xbox Live ha conseguido convertirse en el título más vendido del pasado mes de mayo***

Para entender Minecraft hay que deshacerse de cualquier estereotipo que tengamos sobre los videojuegos. **No hay historia. No hay objetivo**. Y aunque jugáramos a él durante años, siempre podemos encontrar el aliciente necesario para poder continuar. Es la máxima expresión del juego que a su vez es un no-juego. Un conjunto de herramientas donde tú eres el único que decides hasta dónde quieres llegar y cómo.

Después de arrasar en su versión para PC (ya le dedicamos un extenso análisis en nuestro número 35 cuando oficialmente abandonó su estado beta), ahora ha llegado con mucha fuerza al servicio de distribución digital de Microsoft. Reincidir en sus virtudes sería redundante, así que en esta ocasión vamos a completar nuestra revisión con las diferencias entre la versión final para compatibles y ésta que llega ahora. Porque sí, haberlas, las hay. Y no todas van a acabar gustando.

Y es que el tener que adaptar todo el universo Minecraft a una versión para consola ha traído consigo una serie de cambios sustanciales. Para empezar, no estamos ante la versión final que se comercializa en PC. **La versión en la que está basado el lanzamiento para Xbox Live es la 1.6.6.** Es decir, es la última versión beta antes de que se comercializara oficialmente. Esto significa que no incorpora las últimas novedades que sí podemos encontrar en la versión para compatibles. No existe la subida de nivel, han desaparecido las pociones y tampoco es necesario alimentarse. Sobre todo la tercera hace que el juego se convierta en algo más accesible para todos aquellos se sumergen por primera vez en el mundo del cubo. Pero a la larga le resta ese componente de supervivencia al quedar éste limitado únicamente a defendernos de las bestias que nos atacan por la noche.

Otro de los puntos principales que se ha visto afectado y que incide directamente en la propia esencia del juego es la variación en el sistema de *crafteo*. Para los no iniciados en este concepto, no es otra cosa que el conseguir construir cosas partiendo de materiales más básicos. Si en la versión de PC era casi obligado recurrir o bien al ingenio, o bien a complicadas listas de elaboración para conseguir según que nuevos objetos, aquí prácticamente se nos da todo hecho. Casi con seleccionar el objeto a construir se nos dirá qué materiales necesitamos y qué herramientas debemos usar para conseguirlos. Además la constante ayuda en forma de cuadros de diálogos nos irán dando consejos sobre cómo cultivar alimentos o domesticar animales. Se pierde el componente de investigación, pero a cambio se gana en accesibilidad y rapidez, ya que casi nuestra única preocupación va a ser moldear el mundo que nos rodea a









nuestro gusto.

Y siguiendo con la comparativa, los recortes han llegado también a las dimensiones que podemos visitar y que sí están presentes en PC. De esta manera **el único lugar "alterno" que queda es el Infierno.** No van a estar presentes, al menos por el momento, ni The End ni Enderdragon. Puede que estos lugares haya gente que no llegue a echarlos de menos, pero sí que van a lamentar el que **no esté presente el Modo Creación.** Esta variante de juego, uno de los bastiones más importantes del juego de Notch y que desataba por completo todo el potencial creativo del jugador para poder crear auténticas barbaridades casi sin límites es posiblemente la mayor tara que presenta el juego y que nos debería hacer decantarnos por una u otra versión. En la versión para X360 va a ser posible construir, pero claro, **todo resulta mucho más engorroso.**





El otro gran pilar en el que se basa Minecraft es su gran componente social. Si bien la versión original cuenta con una comunidad tremendamente activa que cada día es capaz de crear nuevos *mods*, lo más probable es que nunca lleguemos a ver esas variantes en la máquina de Microsoft. Lo lógico será pensar que las actualizaciones llegarán de forma oficial, con lo que el que una vez **lleguen a equipararse ambas versiones resulta un tanto utópico.**

Para paliarlo en cierta medida sí que se ha decidido mantener el juego cooperativo. Es posible que hasta cuatro personas trabajen en el mismo mundo en forma local en la misma consola, y que hasta ocho compartan escenario vía online. Pero de nuevo vuelven a aparecer los agravios comparativos. **Solo el líder de la partida es capaz de guardar los avances.** Si él no está, el resto del equipo de trabajo no va a poder avanzar.

Lo hemos dicho muchas veces, y ésta va a ser una vez más. No es un juego para todo el mundo. Son necesarias una ingente cantidad de horas para sacarle tan solo un pequeño porcentaje de todo el potencial que el juego encierra. Este hecho va a condicionar la acogida del título. Uno puede ver en él una horrenda cantidad de cubos en un desarrollo tedioso, mientras que otro la gran oportunidad de explotar su creatividad. **No hay dos Minecraft iguales. Ni tampoco dos jugadores de Minecraft ni siquiera parecidos.** El título pone las herramientas. A partir de ahí, cada uno es libre de forjar su propio camino. O mundo.

### Conclusiones:

*Minecraft tiene ese doble filo que hace que lo ames con locura o que lo acabes odiando por cansino. Pero si eres una persona creativa, deberías probarlo sin ningún tipo de prejuicios. Puede que que te acabe enamorando y que sea lo único a o que te apetezca jugar.*

### Alternativas:

***O lo compras para PC o lo compras para X360. No hay ninguna alternativa. Ni siquiera que se le acerque mínimamente en concepto. Eso sí, la versión para ordenador es claramente superior y cuenta con el apoyo de su comunidad.***

### Positivo:

- *Sistema de crafteo más simplificado*
- *Horas y horas de creatividad*

### Negativo:

- *No es la versión final del juego*
- *Superviviencia aligerada*

**TEXTO: GONZALO MAULEÓN**

| | |
|---|---|
| gráficos | 40 |
| sonido | 30 |
| jugabilidad | 80 |
| duración | 95 |
| **total** | **70** |

### Una segunda opinión:

*La versión para Xbox 360, aunque casi era predecible, es un tanto descafeinada con respecto a la que podemos encontrar en PC. No obstante, aún con ello, cuenta con una cantidad brutal de horas en su interior. Es el juego perfecto para echar la tarde sin más objetivo que el entretenerte.*

*Ismale Ordás*




**desarrolla:** SNK / Playmore · **género:** lucha · **texto/voces:** inglés / japonés / chino · **pvp:** 5,49 € · **edad:** +12

# The King of Fighters i 2012

## ...y ahora también The King of Fighters Android

***SNK-Playmore actualiza su KOF para iPhone mediante una revisión lanzada también para dispositivos Android. El mejor juego de lucha para móviles, ahora mejorado con nuevos luchadores y escenarios, versus por wi-fi y más***

Creo que KOF-i se ha convertido en el juego para móviles al que más horas he dedicado en mi vida. Parece mentira pero he tardado meses en desbloquear todas las tarjetas, colores y demás historias. El versus por bluetooth contra un amigo (que bien podía estar utilizando mi propio iPad mientras yo jugaba desde el iPhone, dado que se descarga automáticamente en todos nuestros dispositivos iOS, como sabemos) funciona francamente bien, pero echábamos de menos poder batirnos por wi-fi, así como la presencia de personajes que quedaron muy conseguidos en KOF XIII para consolas, como Takuma, Kim o Hwa Jai. Pues nada, SNK-Playmore ha lanzado hace un par de semanas su revisión del KOF para iOS añadiéndole todo esto y mucho más: ahora contamos con los 12 personajes del KOF XIII que faltaban, los finales de los respectivos equipos, 6 nuevos escenarios, ni más ni menos que 6 modos de juego para un jugador y un completo versus por wi-fi (aparte de por bluetooth), con la posibilidad de grabar nuestros progresos y enviar mensajes a nuestros rivales.

Junto con los 12 personajes mencionados, también se añaden sus respectivos temas musicales, con lo que una banda sonora que ya era excelente queda notablemente ampliada. Además de los numerosos (y vistosos) escenarios del KOF-i original, podremos desbloquear sus versiones "nocturnas", así como los escenarios que vimos en el malogrado KOF XII, que desaparecieron del XIII pero que se inclu-

**El repertorio inicial es de 32 luchadores, a los que podemos añadir las versiones "extra" de Kyo y de Iori, aunque comprándolos por 1,59 € desde la app**




yen en esta versión para móviles como novedad (por ejemplo, la plaza helada).

Otra de las principales diferencias es, evidentemente, que los usuarios de Android ya pueden disfrutar también de esta conversión del último éxito de SNK en sus dispositivos. El control está implementado de idéntica forma en ambos sistemas y es igual de fluido, técnico y preciso que en KOF-i. Los combates son tan dinámicos y los golpes transmiten la misma sensación de contundencia que en sus hermanos mayores de sobremesa, con la misma biblioteca de efectos gráficos y sonoros. Aunque, como es lógico, se recortase ligeramente en su día el número de movimientos para permitir un control adecuado. Es difícil (por no decir seguramente imposible) encontrar una jugabilidad tan profunda y, al mismo tiempo, una curva de aprendizaje tan meticulosamente cuidada en un dispositivo móvil.

Como únicas pegas, podríamos mencionar el hecho de que KOF-i pudo haberse lanzado con todas estas características en un primer momento (aunque en este mundillo las revisiones son lo más normal), que las versiones EX de Kyo y Iori sean de pago como en consolas, y las quejas de contados usuarios ante la presencia de eventuales tirones en la animación, aunque esto sólo ocurra en móviles más antiguos o con menos memoria.




## *Conclusiones:*

*Podrían haber optado por una actualización del original, sí... Pero la cantidad de mejoras y el salto a Android justifican la nueva entrega. Su profundidad, su precio y la inmensa cantidad de horas que encierra lo convierten en el mejor juego de lucha para móviles con diferencia.*

## *Alternativas:*

*El KOF-i original o Street Fighter 4 Volt, aunque éste ya queda a bastante distancia. KOF-i 2012 / KOF Android está a la cabeza por mucho.*

## *Positivo:*

*- Repertorio completo de personajes, nuevos escenarios (algunos de KOF XII) y los finales de la versión de consolas*
*- Versus por wi-fi, que echábamos de menos en el KOF-i original*
*- Gran rejugabilidad y multitud de extras*
*- El control más preciso y técnico que hayamos visto en dispositivos móviles*

## *Negativo:*

*- Saber que el KOF-i pudo ser así desde el principio*
*- ¿Contadísimos tirones?*

**TEXTO: CARLOS OLIVEROS**

| | |
|---|---|
| gráficos | 80 |
| sonido | 90 |
| jugabilidad | 90 |
| duración | 95 |
| total | 90 |

## *Una segunda opinión:*

*Como no tengo iPhone sino un Samsung Galaxy, me alegra poder disfrutar de un KOF en toda regla en mi móvil. Resulta difícil imaginar un control tan técnico como el del KOF XIII implementado con tanto acierto en tan pocos botones.*

*Rodrigo Oliveros*




**desarrolla/distribuye:** telltale games · **género:** aventura gráfica · **texto/voces:** ingles · **pvp:** 4,99 € · **edad:** +18

# The Walking Dead: A New Day

## La aventura gráfica no está muerta

***El primer episodio de la aventura gráfica de The Walking Dead ya está en tiendas (Steam, Playstation Store y Bazar Xbox). Es la primera parte de un total de cinco, que irán apareciendo con una periodicidad mensual***

Escéptico, así me mostré cuando Telltale Games anunció que se había hecho con la licencia de The Walking Dead para videojuegos. Escéptico porque ninguno de sus juegos me ha llegado a llenar como esperaba. Escéptico porque me temía otra decepción como la de la serie de TV, que no ha logrado captar todo lo que ha convertido el cómic en una referencia. Y sobre todo escéptico porque no veía como se podía encajar la intensidad y tensión de The Walking Dead en un ritmo pausado como el de una aventura gráfica, género habitual de la desarrolladora de San Rafael, California.

Aún así, tenía claro que le iba a dar una oportunidad y la demo que nos permitieron disfrutar me terminó de convencer. Y no me arrepiento de haberlo hecho. Sin ningún género de dudas el primer episodio de The Walking Dead es el mejor trabajo de Telltale Games hasta la fecha, y un paso adelante del género de la aventura gráfica, que parecía estancada y anquilosada en mecánicas jugables de hace 15 años.

El videojuego de The Walking Dead no sigue la trama de los cómic y la serie. Se trata de una historia que ocurre en paralelo en la que encontraremos multitud de referencias a sucesos y algunos personajes ya conocidos, incluso nos encontraremos a Glenn, antes de que parta hacia Atlanta, donde aparece en la serie.

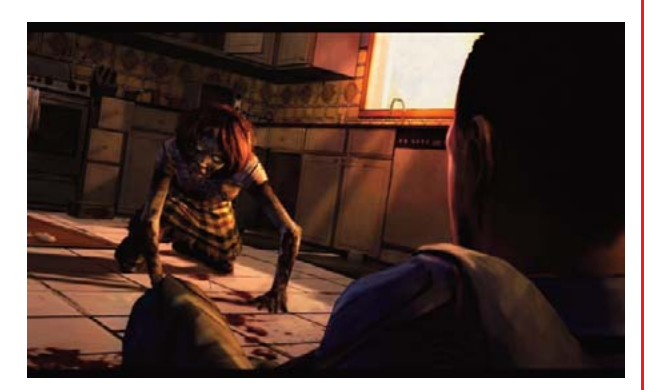
The Walking Dead es una historia de personajes y de las relaciones entre ellos, y esto se ha llevado de un modo magnífico al videojuego. Manejaremos a Lee Everett, un profesor de universidad que en el momento del brote zombie está preso, acusado de asesinato. Establecerá contacto con otros supervivientes de compleja personalidad y con intereses muy diferentes, entre los que destaca la pequeña Clementine, de la que Lee deberá cuidar a lo largo de la aventura.

En el fondo, The Walking Dead es una aventura gráfica típica en la que deberás encontrar objetos, usarlos y así avanzar en la trama. Pero se han incorporado una serie de novedades que la convierten en algo diferente y novedoso en algunos aspectos, que puede llegar a gustar incluso a los que reniegan de los juegos point&click.

La primera gran novedad es el sistema de control, con el stick izquierdo (teclado en PC) manejamos al personaje, y con el stick derecho (ratón en ordenadores) una cruceta con la que interactuamos con el entorno. Cuando podemos realizar una acción sobre un objeto o personaje, simplemente deberemos pulsar la posición indicada en la cruceta y actuamos. Este sistema de control ha permitido a Telltale Games introducir escenas de acción dentro del juego, en las que deberemos atacar a los zombies que nos amenazan con algún objeto que ya tuviésemos en el inventario o que podamos recoger del escenario en ese momento. Estas escenas aportan al juego las dosis de intensidad, acción y tensión que debe tener un título de zombies.

Ayudan a la hora de generar tensión un sistema de toma de decisiones y de conversación con los otros personajes muy inteligente e interesante. Deberemos tomar la decisión (y hay momentos en los que deberemos decidir si salvamos a un personaje u otro) o responder a las cuestiones en un determinado tiempo muy reducido. Aquí es donde encontramos el principal problema del juego, no está ni siquiera subtitulado al castellano y aún teniendo un nivel medio de inglés te costará captar el sentido completo de cada una de las frases en un tiempo tan reducido.

En los apartados gráficos y de sonido The Walking Dead es también el mejor juego de Telltale Games con diferencia. Se ha optado por un apartado visual cell-shading muy acertado y que da al juego un aspecto de cómic interactivo muy creíble. Algunas animaciones son un poco robóticas pero no interfieren en la jugabilidad del título. La banda sonora es notable y el doblaje en inglés sobresaliente con una muy buena interpretación y la gran carga dramática que requiere la situación.



## Conclusiones:

*Un título notable, que hará las delicias tanto de los aficionados a The Walking Dead como a los de las aventuras gráficas en general. Incluso puede servir de introducción al género a aquellos que la jugabilidad point&click les echaba para atrás.*

## Alternativas:

*Heavy Rain puede ser la alternativa más valida. Jurassic Park -también de Telltale- podría serlo pero es claramente inferior a The Walking Dead*

## Positivo:

- *Jugabilidad renovada*
- *Notable en apartados técnicos*
- *Tensión constante*

## Negativo:

- *Está en completo inglés*

**TEXTO: JOSÉ BARBERÁN**

| | |
|---|---|
| gráficos | 74 |
| sonido | 82 |
| jugabilidad | 77 |
| duración | 63 |
| **total** | **77** |

## Una segunda opinión:

*No es sencillo llevar un universo como el de The Walking Dead al mundo del videojuego y Telltale Games lo ha logrado de una forma muy satisfactoria. Se va a hacer larga la espera hasta el segundo episodio.*

*Jorge Serrano*




**desarrolla:** farsight · **distribuidor:** crave · **género:** pinball · **voces/texto:** -/castellano · **pvp:** 800MP/9,95€ · **edad:** +12

# Pinball Arcade

## De vuelta a los salones recreativos y sin humo

***Pinball Arcade pone a nuestra disposición cuatro de las mesas más famosas de todos los tiempos reproducidas hasta el más mínimo detalle. Es la forma más barata de tener un pinball en casa***



Hubo un tiempo en el que los salones recreativos eran los centros sociales por excelencia de la juventud de cada barrio. Y allí, los pinball coparon durante mucho tiempo un lugar preferencial en los templos de ocio de los jóvenes.

Casi podríamos escribir una historia de los videojuegos centrándonos de forma exclusiva en este género, ya que desde la época de los 8 bits no han sido pocos los títulos que nos han venido visitando de forma periódica hasta nuestros días.

Pinball Arcade es el último exponente de todos ellos. Y como es de presuponer (y él mismo se encarga de asegurar en su pantalla de inicio), es el mejor de todos los tiempos. Algo que con el *flipper* en la mano, no es en absoluto descabellado.

Partiendo de la base de que el género no da precisamente mucho de sí, al margen de la recreación más o menos fiel de las

**El trabajo de las físicas de la bola es sorprendente. Su comportamiento está muy conseguido, pareciendo por momentos tan real...**

tablas de juego, la gracia del asunto radica en un comportamiento real de la física de la bola. Y esta pasa por el deslizamiento en la superficie, el grado de rebote, la inclinación de la mesa o la propia respuesta de los *flippers*. Algo que el juego deja constancia a cada segundo que pasamos en él que ha sido trabajado con un mimo casi enfermizo.

Por 800MSP, Pinball Arcade pone bajo nuestro control cuatro de las mesas más populares de todos los tiempos *Black Hole* de Gottlieb (1981), *Theatre of Magic* de Bally (1995), *Tales Of The Arabian Nights* de Williams (1996) y *Ripleys believe it or not* de Stern (2004). Todas y cada una de ellas reproducida de forma sorprendente. Incluso se nos documentará un poco en la historia de cada una de ellas en la pantalla de selección. Un detalle que a buen seguro agradecerán los nostálgicos de la sala.

Además de la reproducción estética también se han reproducido las particulares reglas de cada mesa. No es lo mismo jugar en una que en otra, y cada una presenta sus propias particularidades. Cuando profundicemos más en cada una de ellas más nos daremos cuenta de que no todo lo que ocurre es producto del azar.

Como no podía ser de otra manera, la jugabilidad no resulta para nada exigente. Con los gatillos superiores controlaremos los *flippers*, tanto el o los izquierdos y derechos. Con la palanca derecha lanzaremos la bola, mientras que con la izquierda daremos pequeños golpes a la mesa para que la bola no caiga al agujero que no debe.







### Conclusiones:

*Se autoproclama el mejor pinball de la historia. Y aunque puede pecar de presuntuoso, lo cierto es que las cuatro mesas que presenta son exactas a las reales. Una pena que solo haya cuatro. Aunque mejor cuatro bien hechas que no 8 de aquella manera.*

### Alternativas:

***Cualquier título de cualquier generación pasada o actual. Habrá quien encuentre más diversión en algo más arcade, y otros que busquen este realismo que propone Pinbal Arcade.***

### Positivo:

- *Recreación excelente*
- *Física realista*

### Negativo:

- *Pocas mesas*

**TEXTO: GONZALO MAULEÓN**

| | |
|---|---|
| gráficos | 80 |
| sonido | 70 |
| jugabilidad | 70 |
| duración | 50 |
| total | 70 |

### Una segunda opinión:

*Pinball Arcade es volver a sentir un pinball entre tus manos. Una recreación excelente para un juego que puede tenerte enganchado durante mucho tiempo. Conseguir millones bien lo vale.*

*Jose Luis Parreño*



**desarrolla:** ronimo games · **distribuidor:** dtp · **género:** arcade · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 9,90 € · **edad:** +3

# Awesomenauts

## Las locas batallas del espacio

***¿Qué hay mejor para pasar el rato que una sana escaramuza entre amigos? ¿Y si lo llevamos al espacio con unos personajes disparatados? Awesomenauts entra en escena para traer diversión a ritmo de tiros***

En los videojuegos, los géneros van y vienen conforme estos evolucionan, y la mayor difusión del juego online ha sido un buen caldo de cultivo para algunos de ellos. El ejemplo más claro quizá serían los MMORPG, pero hay uno que recientemente está bastante en boga. Se trata del denominado MOBA, o Multiplayer Online Battle Arena. Su nombre es muy explicativo, se trata de juegos basados en el enfrentamiento en línea entre varios jugadores, como si se tratara exclusivamente de un modo PvP.

Awesomenauts se enmarca dentro de este género emergente. Un juego descargable eminentemente enfocado a partidas online en las que dos bandos de personajes luchan entre sí para destruir primero las bases de su rival. Pero esto sería simplificarlo mucho, así que comencemos por el principio.

Awesomenauts es una locura desde su mismo diseño, totalmente de estilo cartoon, y precisamente a eso recuerda su intro, que se presenta como si fuera la cabecera de una serie animada propia de los años noventa. Un "saturday morning cartoon" como lo denominan los americanos, o lo que es lo mismo, aquellos dibujos animados generalmente bastante alocados y estrambóticos de los que se podían encontrar muñecos de acción en cualquier juguetería. Ese es justo el aire que destila Awesomenauts. No hay más que ver sus personajes: una especie de sheriff bigotudo, un gorila cibernético, un simio con

**Los escenarios del juego se prestan a emboscar o sorprender por la retaguardia a los enemigos, pero no conviene dejar desprotegidos puntos clave**




mochila propulsora, un camaleón con sables energéticos, una rana con una pistola en forma de pez y una especie de cerebro alienígena con casco. Y lo mejor es que cada uno tiene su set de habilidades, que podremos ir desbloqueando y asignando antes de las refriegas. Pero para poder activar cada habilidad antes hay que pasar por caja, una manera de comenzar siempre desde lo más bajo que no está del todo mal.

Por tanto, Awesomenauts es una guerra de bandas sin freno a lo largo de unos decorados con plataformas y elementos interactivos, tanto a favor como en contra, que busca y consigue el entretenimiento puro y duro, pero que no está libre de problemas. El más llamativo está en su propia naturaleza. Al ser un juego pensado para jugar online no tiene un modo historia, ni manera de poder exprimirlo a solas. No es que lo necesite, pero seguramente le hubiera dado una mayor profundidad que sí sería muy agradecida. Y los planes de ampliar el juego a través de DLC lo han reducido a una plantilla de 6 personajes (se prometen más, eso sí), y lo que es peor, solo 3 escenarios, a todas luces muy escasos.

Así y con todo, Awesomenauts es una opción divertida que cumple bien con su propósito.

**No solo los Awesomenauts tienen un diseño característico sino también una serie de habilidades que tendremos que equipar antes de cada batalla**

### *Conclusiones:*

*Si buscas un juego con el que jugar solo unas cuantas horas, mira en otra parte. De lo contrario, Awesomenauts te dará diversión en red en buena cantidad.*

### *Alternativas:*

*Cambiando la acción por la estrategia y salvando las distancias, las alternativas más conocidas ahora mismo serían League of Legends y los DOTA (Defense of The Ancients)*

### *Positivo:*

*- ¿Un mono con cohete? ¡Póngame dos!*
*- Personajes diferenciados y personalizables*

### *Negativo:*

*- Exclusivamente online*
*- Solo tres localizaciones, por ahora*

**TEXTO: JUAN E. FERNÁNDEZ**

| | |
|---|---|
| gráficos | 76 |
| sonido | 70 |
| jugabilidad | 82 |
| duración | 67 |
| **total** | **70** |

### *Una segunda opinión:*

*Es divertido para jugar con amigos, pero no va mucho más allá. A pesar de eso, su cometido lo cumple de sobra y su vida útil se verá aumentada con los DLC que se vayan publicando.*

*José Barberán*




**desarrolla:** climax · **distribuidor:** microsoft · **género:** hack's slash · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 1200MP · **edad:** +18

# Bloodforge

## Presentación y poco más

***Tras el gran trabajo de Climax con la serie Silent Hill, ahora han decidido adentrarse en un género para ellos novedoso. Bloodforge es en esencia un gran trabajo de producción, pero inconsistente donde debe presentarse como juego***

Que algo vende mejor cuando entra por los ojos es una verdad irrefutable. Y si además añadimos a la fórmula una obsesión casi enfermiza con la sangre, es probable que el resultado acabe por llamarnos la atención. No en vano con esta fórmula tan básica han triunfado películas como Sin City y 300. Una vía que Bloodforge parece seguir a pies juntillas, pero trasladado a un videojuego.

Lamentablemente en cuanto rasquemos su atractiva imagen superficial pronto vamos a encontrar que las novedades y ese algo que todo juego debería aportar para hacerse merecedor de nuestra compra brillan por su ausencia. Casi todo en él se mueve en la anodina línea de los clichés, los estereotipos y los calcos a fórmulas que de tanto haberlas visto durante los últimos diez años, ya se nos presentan como gastadas.

El juego toma como protagonista a Crom, un guerrero que un buen día ve como su pueblo y su familia son eliminados y asesinados por demonios de otro tiempo. Impulsado por una sed de venganza desproporcionada, pronto nos ponemos en camino buscando nuevas respuestas intentando aplacar de alguna manera la ira que crece en nuestro interior. Será en este viaje donde iremos avanzando a través de las 6 fases que componen el juego y que nos enfrentarán a una cantidad eterna de enemigos y a complicados (quizás incluso en exceso dada la relativa facilidad del juego en general) jefes finales. Está tremendamente limitado a

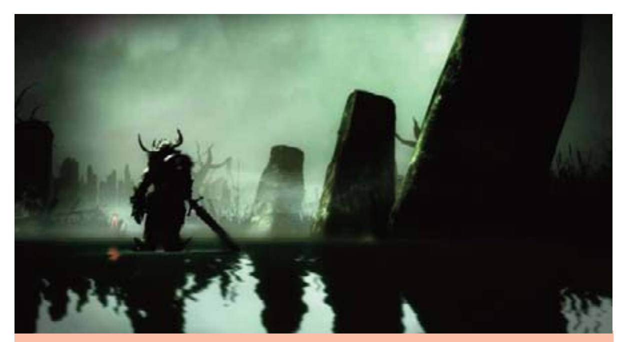
**Una vez comienza el combate, la sensación que transmite es que el título se ha lanzado demasiado pronto. Se deja jugar, pero sin aportar nada**



recorrer pasillos donde seremos emboscados por un número variable de enemigos en el que de vez en cuando se irán intercalando pequeños videos con el objetivo de no perder definitivamente de vista el argumento.

Como todo hack'n slash que se precie, vamos a contar con un boton de ataque normal, otro fuerte y uno especial que podremos usar cuando llenemos el marcador gracias a la sangre de nuestros enemigos. De la misma manera podremos ir evolucionando nuestro arsenal con el que impartimos nuestra particular visión de la justicia.

Sin embargo uno de los pilares del género debe ser la jugabilidad. Si hay un baremo que marca los buenos juegos de los simplemente del montón es precisamente éste. Y también es aquí donde el juego no llega a cuajar. Los toscos movimientos de nuestro protagonista, la cuestionable IA enemiga y los continuos juegos que nos realiza la cámara acaban dando la impresión de que el juego se ha lanzado demasiado pronto. Errores tan obvios a niveles tan básicos que no se entiende como han salido adelante en un título que sobre el papel debería haber dado mucho más de sí. Aunque no llega al punto de tornarse injugable en ningún momento, no llega a transmitir el empaque necesario para encadenar un combo tras otro.



**Más allá del excelente trabajo de producción, no vamos a encontrar prácticamente más. Un machacabotones del montón lleno de clichés**

### Conclusiones:

*No aporta absolutamente nada. Y es una pena, ya que el estudio, aunque era su primera incursión en el género, podía haber dado mucho más de sí. Da la sensación continua de que se ha lanzado antes de lo qeu debería.*

### Alternativas:

*Hay juegos mucho menos espectaculares dentro de los hack'n slash de XBLA, pero mucho más conseguidos al final. Castle Crashers es el mejor ejemplo. Bidimensional, pero divertidísimo.*

### Positivo:

- *Gran trabajo de presentación*
- *Sonido, por encima del nivel del juego*

### Negativo:

- *Jefes finales exageradamente difciles*
- *Presenta fallos evidentes*

**TEXTO: GONZALO MAULEÓN**

| | |
|---|---|
| gráficos | 80 |
| sonido | 80 |
| jugabilidad | 50 |
| duración | 60 |
| total | 59 |

### Una segunda opinión:

*Un juego debería aportar algo más que ser un simple clon. La historia de Cron podría estar perfectamente protagonizada por Kratos en un spin-off que tuviera lugar lejos de Grecia. Pero no vamos a engañar, no tiene ni de lejos la personalidad del Fantasma de Esparta, ni la jugabilidad está tan conseguida ni el argumento llega a enganchar en ningún momento. El típico juego que no es un desastre, pero que puedes vivir perfectamente sin jugarlo.*

*José Barberán*




**desarrolla:** lionhead · **distribuidor:** microsoft · **género:** acción · **voces/texto:** inglés/castellano · **pvp:** 800MP · **edad:** +7

# Fable Heroes

## Visita Albión de una forma totalmente diferente

***Superar diversos niveles consiguiendo mayor número de monedas que nuestros compañeros. Ése es el pretexto que nos propone Fable Heroes para pasar un rato divertido y la verdad es que lo consigue sólo en parte***



Todos aquellos seguidores de la saga Fable que habéis disfrutado de las aventuras de nuestro héroe y su descendencia en las tierras de Albión, no esperéis más de lo mismo en esta nueva entrega. Fable Heroes rompe totalmente con el estilo y la concepción de la franquicia para traernos un beat'em up clásico.

No obstante, a pesar de suponer una ruptura con respecto a los títulos anteriores, conserva esa esencia tan característica de todos los Fables.

Podremos controlar a 12 personajes diferentes del mundo de Albión, cada cual con sus ataques característicos. Así, dispondremos de dos tipos de ataques con los que acabar con nuestros enemigos. El primero será un ataque básico que, dependiendo del personaje elegido, podrá ser cuerpo a cuerpo, o a distancia. El segundo ataque, llamado floritura, en principio es más potente. Sin embargo, a efectos jugables, no

**Tanto los escenarios como los personajes (marionetas y enemigos) estan recreados con un gran detalle y se aprecia el mimo con el que han sido diseñados**

existe mucha diferencia salvo por sus respectivas animaciones. Complementando estos dos ataques, todos los personajes dispondrán de un ataque de zona con el que acabar con los enemigos que nos rodean. A cambio sacrificaremos uno de los corazones que integran nuestra barra de vida.

Con esta mecánica el juego resulta repetitivo casi desde un principio y se echa de menos un sistema de combos o, en su defecto, más combinaciones que añadan algo de variedad.

Una vez acabada cada fase, Fable Heroes nos pondrá en la tesitura de elegir entre dos caminos posibles que se mostraran ante nosotros. Dependiendo de cual elijamos deberemos enfrentarnos al jefe final del nivel en cuestión o deberemos poner a prueba nuestra pericia en diversos juegos secundarios.

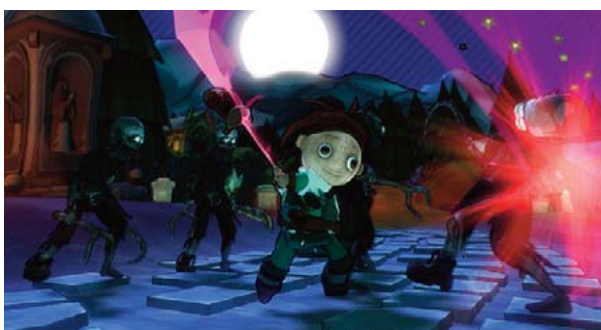
Estos juegos consiguen dotar al título de un poco más de esa variedad de la que se encuentra tan necesitado.

Superado cada nivel, nos trasladaremos a un tablero en el que a cambio de las monedas acumuladas podremos conseguir diversas habilidades y extras para nuestros heroes.

La duración del título es más bien escasa. No obstante consta con diversas opciones que ayudan a su rejugabilidad, como la modalidad de Albión Oscuro .

Su mayor acierto es su apartado artístico. Luce un estilo infantil y desenfadado que consigue enamorarnos desde el primer momento, recreando a la perfección el mundo y los personajes de Albión.



## Conclusiones:

*Fable Heroes peca de excesiva simpleza y se echa en falta un sistema de combate más profundo. Por contra, resulta entretenido cuando se disfruta con más jugadores. Un título correcto sin más que no dejará huella y que se perfila como de transición a la espera de Fable: The Journey.*

## Alternativas:

***Guardian Heroes resulta una perfecta alternativa como un beatem'up** de calidad y mucho más profundo.*

## Positivo:

- *Aspecto encantador*
- *Las partidas multijugador*

## Negativo:

- *Peca de una simpleza excesiva.*
- *Acaba resultando repetitivo*

**TEXTO: SERGIO COLINA**

| | |
|---|---|
| gráficos | 75 |
| sonido | 60 |
| jugabilidad | 58 |
| duración | 62 |
| total | 58 |

## Una segunda opinión:

*Juego muy discreto que no está a la altura de la saga. Resulta muy repetitivo debido a la escasa variedad de dinámicas existentes. Además, posee un caracter demasiado infantil no acorde con los títulos anteriores.*

*Jose Luis Parreño*


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers






**perpetrado por:** motivetime · **con la complicidad de:** elite systems · **arma del crimen:** nes · **año:** 1990

# El rincón abyecto

## Dragon's Lair

***Hoy toca descender a una de las más oscuras criptas que la imaginación pueda concebir. Un clásico intemporal, abyecto hasta extremos inenarrables, y cuya sombra aún hace estremecerse a quienes lo jugaron en su día***




En 1983 aparecía la recreativa homónima sin dejar a nadie indiferente: el sistema laserdisc hizo posible un juego que era como una película de dibujos animados interactiva. Tal fue la expectación, que a algún lumbrera encorbatado se le ocurrió explotarla unos años después aprovechando el auge de los sistemas de sobremesa con NES a la cabeza. No sería el primer juego en tener una versión técnicamente inferior para el mercado doméstico. Ni tampoco el primero en el que para conseguir eso, había que cambiar al juego de género. Pero podemos afirmar sobre seguro, que si que fue el mayor despropósito de todos.

Tenemos los ingredientes.

Una franquicia conocida, un protagonista carismático, y un mercado potencial amplio. El cambio de género a plataformas/acción de scroll lateral no es que sea la idea más original del mundo, pero daba una base se-

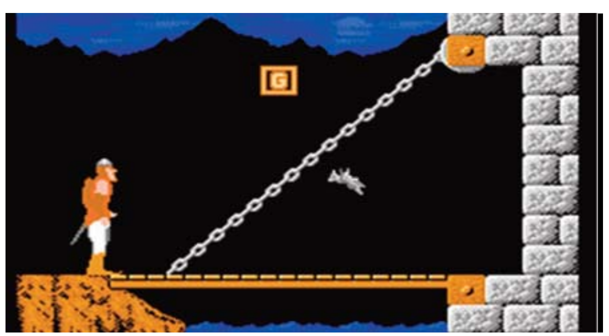
**Las comparaciones siempre son odiosas, pero en este caso cualquier parecido con la recreativa, es pura coincidencia *(Izquierda)*. Esta es la primera pantalla del juego. Os acabaréis conociendo todos los píxeles de memoria. De hecho la mayoría nunca avanzan lo suficiente para ver otra *(Derecha)***

gura para construir un juego decente. ¿El resultado? Una catástrofe jugable, un aborto conceptual, un auténtico campeón de este sección.

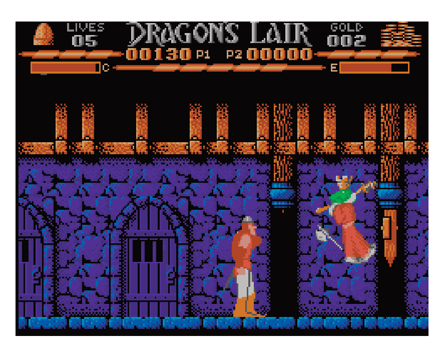
Crónica del desastre.

El principal motivo por el que este título aún quita el sueño a mucho jugones es su desquiciada dificultad. Algunos juegos son difíciles porque están pensados para serlo, otros simplemente porque están mal diseñados. Este reune ambas características: A nivel de programación es un queso de Gruyere, los bugs campan a sus anchas impunemente. El sistema de control es tosco, con una cantidad de acciones limitada y una mala respuesta del mando. Pero a parte, está hecho con muy mala leche: cualquier cosa puede matarte: El agua, el suelo, el puente, una puerta, una piedra...etc. La barra de vida no tiene sentido, porque el 99% de los eventos te matan de un solo golpe. Jugar un solo nivel pone al jugador en una tesitura similar a montar un caballo desbocado en un campo de minas: No sabes cuando vas a morir, pero tienes la absoluta certeza de que lo harás, y más temprano que tarde. Es por eso que crítica y público lo reconocen como uno de los juegos más difíciles jamás creados. Este hecho enmascara además que el juego sea corto, pues con los dedos de la mano se pueden contar los temerarios que han sido capaces de acabarlo sin enloquecer o claudicar. Este hecho ha convertido a esta desgracia jugable en un título de culto, y no me cabe ninguna duda que estaría entre los favoritos del Marqués de Sade.








***Conclusiones:***

*Un juego de leyenda... de leyenda negra. Las tardes de verano son muy largas, y el videojugador hardcore siempre se halla buscando nuevos desafíos o experiencias. En ese contexto, y siempre que no valoréis en exceso vuestra salud mental, es incluso recomendable. En cualquier otro caso, NO. Huid mientras podáis, pues este rompecabezas tártaro no conoce piedad alguna.*

**TEXTO: MIGUEL ARÁN**

**NOTA: -10**

**Nefario**

Juego sugerido por:
***Redacción GTM***

**Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:**
**contacto@gamestribune.com**

# Wolfenstein 3D







**FICHA TÉCNICA** **Año**: 1992 - **Plataforma**: PC, SNES, GBA, 3DO y más - **Género**: Shooter

*El 5 de mayo de 1992 se puso a la venta un juego que revolucionaría el mercado. Este mes celebramos el vigésimo aniversario del primer FPS: Wolfenstein 3D*

Es el género de moda, los first person shooter (o juegos de disparos en primera persona) llenan las estanterías de las tiendas. Pues hace ya 20 años de que unos visionarios encabezados por John Romero sentaron las bases del género, revolucionando la industria y logrando un gran éxito comercial. Nos estamos refiriendo a Wolfenstein 3D, un juego de acción tridimensional creado a partir de sprites 2D. La tecnología de la época no daba para más.

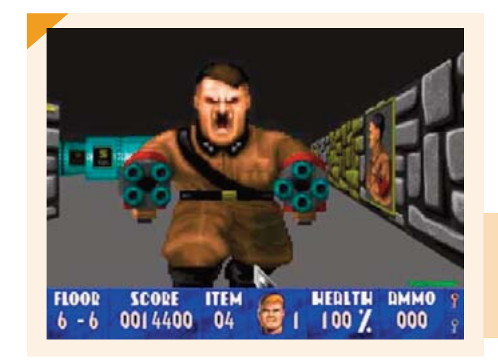
**Wolfenstein 3D se distribuyó a través de "shareware". El primer episodio (10 niveles) era gratuito a modo de demo o prueba.**

Encarnamos a William J. Blazkowicz, un espia norteamericano que debe escapar de la prisión nazi en la que se encuentra prisionero. Para ello deberá superar una serie de niveles (10) que conforman cada uno de los tres episodios en los que estaba dividido el juego. Como Wolfenstein logró un éxito más que notable, no tardó en aparecer una expansión de nombre "The Nocturnal Missions", con tres episodios nuevos. Al final de cada uno de los episodios encontraremos a un jefe final, que deberemos derrotar para pasar de fase. Algunos de ellos son míticos, incluyendo al falso Hitler y ¿como no? el verdadero Führer.

Probablemente una de las causas del éxito del juego, junto a su indudable calidad, fue su forma de distribución, era la época del "shareware". Id Software ofreció gratis el

## Versiones y secuelas para todos los gustos. Los usuario de más de 10 plataformas han podido disfrutar del gran Wolfenstein 3D

*Wolfenstein 3D fue lanzado oficialmente el 5 de mayo de 1992 para PC por Apogee Software (3D Realms). La versión para compatibles es la más conocida, pero no la única. El éxito del "padre de los FPS" hizo que todas las plataformas de juego quisiesen su Wolfenstein 3D y así llegó a equipos tan diferentes como ZX Spectrum o 3DO, Atari Jaguar o SNES y GBA. Las versiones para las consolas de Nintendo fueron "modificadas" para que no apareciese referencia alguna al nazismo y la sangre desapareció del juego.*
*Pero Wolfenstein 3D no quedó ahí. En septiembre de 1992 aparece una expansión: "Spear of Destiny". En 2001 llega la secuela Return to Castle Wolfenstein de la mano de Activision para PC, PS2 y Xbox. Y en 2009 una desafortunada revisión del clásico para PC. PS3 y Xbox360.*

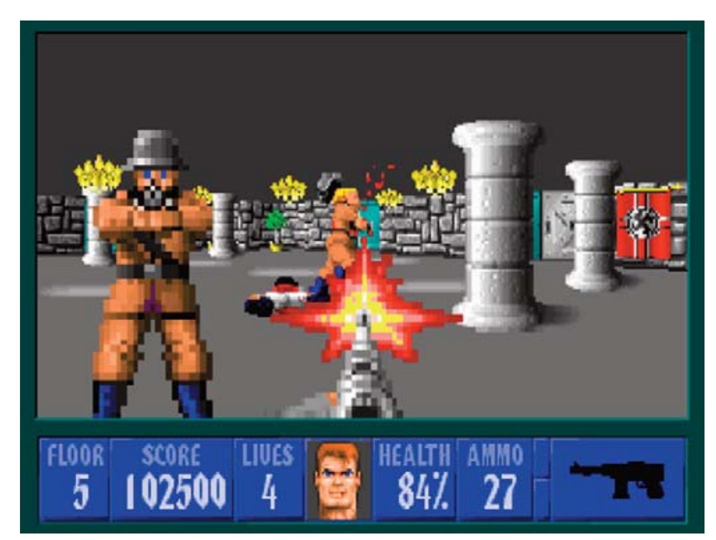



**El uso de la iconografía nazi e incluso la aparición del mismísimo Hitler hicieron que el juego fuese prohibido en Alemania**

primer episodio completo y vendía el resto del juego a todo aquel jugador que hubiese disfrutado de la prueba gratuita y tuviese a bien pagar por ello. En este caso el sistema funcionó e Id logró la base financiera necesaria para convertirse en un gigante del desarrollo de videojuegos.

Wolfenstein 3D no fue el primer juego en mostrar una perspectiva en primera persona, pero sí fue el primero en lograrlo de una manera creíble e inmersiva. Los sprites de enemigos y objetos del escenario se iban haciendo mayores cuando nos acercábamos a ellos, y lo hacía de una forma que daba una verdadera sensación de profundidad 3D. Buena parte del éxito de esta sensación tridimensional la tenían las animaciones de los enemigos, que aunque ahora puedan parecen robóticas y forzadas, estaban perfectamente sincronizadas con su movimiento y el “zoom” asociado a este.

Hablando de sensaciones, no puedo dejar de comentar los ya míticos mareos que ocasionaban sesiones largas de juego a Wolfenstein 3D a muchos jugadores, yo incluido. Esos falsos 3D, un giro excesivamente rápido y un exceso de atención a lo que pasaba en la pantalla (podía aparecer un nazi o un perro asesino tras cualquier esquina) provocaban al jugador una sensación de mareo que obligaba a descansar cada cierto tiempo. Poco, que el destino de Blazkowicz ¡y el de la guerra! estaba en nuestras manos.



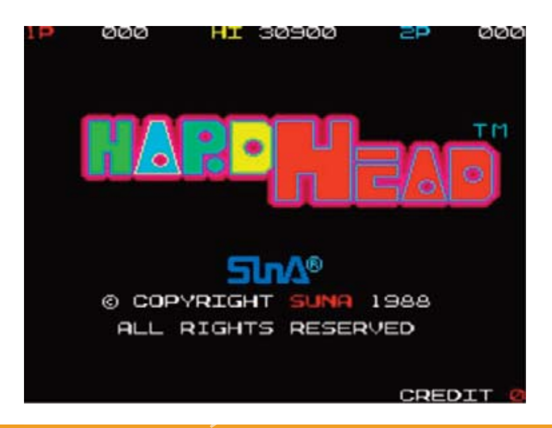

Rejugar Wolfenstein 3D (o jugarlo si no lo disfrutaste en su momento) es una delicia. Es un juego que ha envejecido muy bien y es increíble la cantidad de detalles que encierra en unos pocos “megas”. Muchas de las características que hoy encontramos en los shooter en primera persona ya estaban en Wolfenstein 3D , variedad de armas con limitación de munición, distintos tipos de enemigos, botiquines y otros items repartidos estratégicamente por el escenario, etc.

Hablando de estos, debería ser obligatorio jugarlo a todo aquel desarrollador que se vaya a encargar del diseño de escenarios y niveles de un FPS. El mapeado de los niveles de Wolfenstein 3D tenía, a pesar de las limitaciones y capacidades técnicas, más posibilidades, más secretos y más diversión que la mayoría de los escenarios pasilleros de los shooters actuales.

La otra gran base sobre la que se apoyaba Wolfenstein 3D era una curva de aprendizaje y dificultad ajustadísima, que plantea un reto en todo momento, pero no desespera hasta el punto de que no apetezca continuar el juego.

**TEXTO: J. BARBERÁN**

# Hard Head







**FICHA TÉCNICA** **Año**: 1988 - **Plataforma**: Arcade - **Género**: Plataformas

*Rescatado de nuestro particular baúl de los imposibles, la versión Naif de Super Mario se atreve a sacar el cabezón por entre las páginas de GTM.*

Aunque la sensación de hallarnos ante una extravagante copia de Super Mario es bien patente, **Hard Head** es en realidad, y tras un segundo acercamiento, mucho más de lo que en un principio aparenta. Aún así, nadie le quita que siga siendo un juego extraño, raro y atípico como ningún otro. La pareja perfecta de la palabra "bizarro"en el diccionario.

Y es que Hard Head, título protagonizado por dos siniestros calvos cabezones, cogerá desprevenido a todo aquel que se acerque con una idea más convencional.

Desarrollado a finales de los ochenta de la mano de **Suna Electronics (SunA),** el juego acabaría siendo distribuido directamente a los salones recreativos de medio mundo. Pero sería en países como Corea, donde acabaría convertido en todo un auténtico fenómeno social. Fiebre adventicia que jamás se daría en España, donde llegaría con un pronunciado retraso.

Sin embargo, y pese a ostentar un entorno muy poco amigable, la verdad es que los aficionados coincidirían en su tono desenfadado y divertido, que no le venía nada mal.

Conocido entre el populacho como "el juego de los cabezones" o "el de los bebés" --la desproporcionada y pelada calva llevaba a confusión-- en Corea lo haría bajo el pseudónimo de **Dr. Bulgehead**.

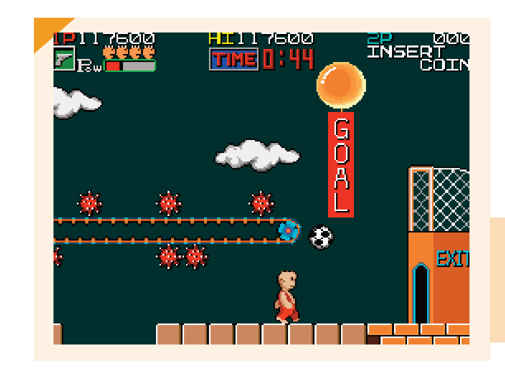
Pero llamase como se llamase, la primera impresión dicen, es la que cuenta. Y para su pesar, este juego suspende en matemáticas. Hard Head provoca en el jugador toda una trombosis epilética

**Conocido coloquialmente como "el juego de los bebés", Hard Head gozaría en Corea de gran éxito y aceptación**

*La estética denominada como **NAIF**, se trata de un concepto artístico confiado en la mano autodidacta del creador. Colores brillantes, tonos de gran contraste... totalmente ajenos a las normas más académicas.*

*De hecho es considerado por algunos entendidos, como un arte un tanto infantil. Y es que la estética Naif, entre los neófitos, aparenta una acusada falta de conocimiento y don necesario para representar una idea; en pintura, escultura, etc.*

*Los motivos más representativos que suelen dar vida a este género, surgen en torno a la vida campesina, eclesiástica y costumbrista. Temas que tuvieron especial auge en el siglo XX pero que recayeron con estruendo durante los inicios de este nuevo milenio.*




**uno de los momentos finales de cada nivel, será la posibilidad de marcar un gol en una improvisada portería. Una soberana tontería de mil puntos**

digna de la serie del Dr House. Un producto más propio de un aficionado rencoroso con el mundo que realizado por un profesional. Grotesco y tosco, con un aparente propósito que echa por tierra todo el buen gusto y razón.

Pese a que tanto técnica como jugablemente, el juego es superior a sus contemporáneos en la mayoría de sus aspectos, Hard Head es tan irracional como comer la piel del plátano y dejar el resto. Con un envoltorio general que disfraza de auténtico desorden toda la gran idea que pudiera haber sido. Desde personajes realizados con muy poco gusto y baja estima, el juego pasea sin mucho acierto, niveles, enemigos y objetos totalmente carentes de sentido. Sin que parezca que entre ambos exista coherencia o relación alguna. Pero es tiempo después, si es que soportamos el primer encuentro, cuando descubramos su verdadera razón de ser.

Sin que nos quede muy claro cuál es la misión de ambos protagonistas, Hard Head copia de forma descarada y sin preocupación, a los mayores representantes de su tiempo. En especial lo hace con **Super Mario Bross,** de quien no sólo adopta su jugabilidad sino también su concepto. Romper bloques con la cabeza, saltar sobre la cocorota de los enemigos, recoger todo tipo de items de una forma muy parecida, y hasta el diseño de algunos niveles.

Pero no sólo del bigotudo fontanero toma y se permite diversas licencias: el disparo principal con

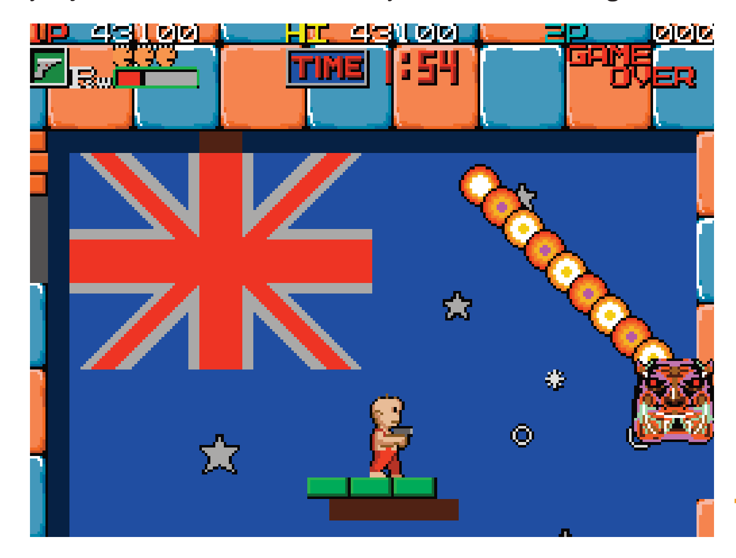


el que encerraremos a toda bichería viviente, parece directamente desempaquetado y recogido del gran clásico **Bubble Bubble**.

La banda sonora, que aunque no es soberbia, nos deleitará con las más diversas y variadas obras en midi, de grandes autores y compositores clásicos. Por suerte para nuestros oídos, poco que ver con el concepto del juego.

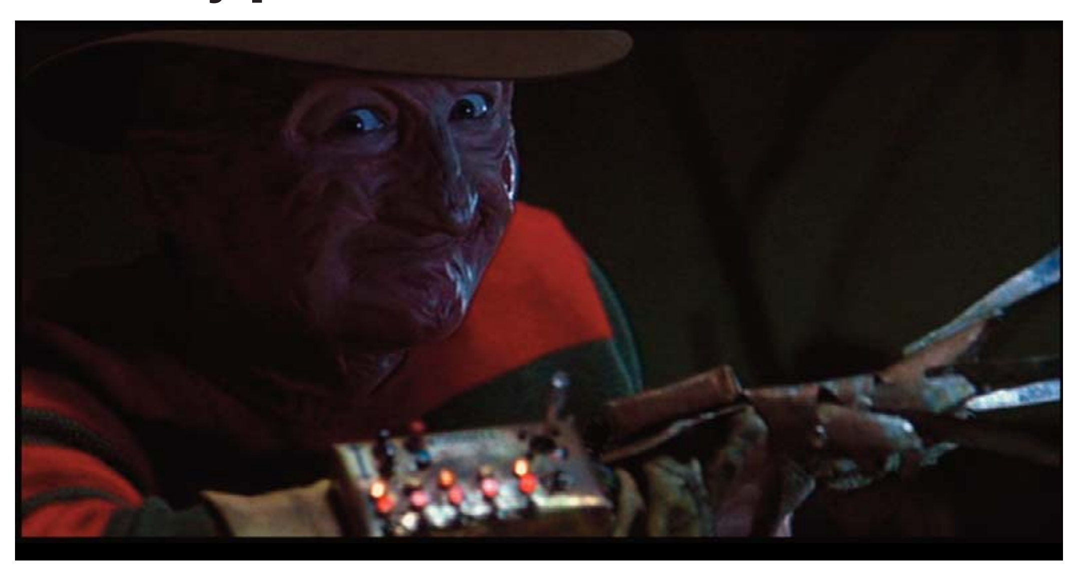
Así es este juego. 16 niveles de locura plagados de abundantes peligros. Aderezados por una estética **Kitsch y Naif** de lo más surrealista que a muchos nunca acabó de convencer. El origen de sus males y el comienzo de nuestros horrores.

Podrás odiarlo o amarlo, con sus virtudes y sus defectos, pero está claro que Hard Head no te va a dejar indiferente.




**TEXTO: DANI MERALHO**

# Los 12 y pico accesorios más absurdos



***¡Pasen y vean! ¡Confesiones de un Jugador os ofrece una selección con los 12 accesorios mas absurdos del mundo del videojuego, dignos de ser paridos por el mismisimo Profesor Bacterio!***

Algunos visionarios, cuyo concepto fue muy por delante de las posibilidades tecnológicas del momento, otros artilugios infames salidos del mismisimo averno con el mero fin de sacar dinero, errores que posteriormente se repitieron en el tiempo, y risas aseguradas. Procedamos a ellos por estricto orden cronológico, desde los comienzos del videojuego hasta la orgía de accesorios inútiles de Wii.

**1. The Atari Mindlink - Atari 2600 (1983)**

¡Fuera mandos! ¡Juega a la consola mientras te rascas las “narices” a dos manos! ¡Utiliza en poder de tu mente para matar todo lo que salga en la pantalla de tu fantastica Atari 2600! Este “Enlace mental” consiste en una especie de banda para ponerte en la cabeza que leerá tus pensamientos.

Realmente lo que hacia este aparatillo era captar hacia donde se movian tus ojos, y transmitirlo a la videoconsola mediante infrarrojos. ¿Problema? Al estar un rato moviendo los ojos rápida-




**¡Cuidado adolescente! ¡Si te pones esto tus padres leeran tus pensamientos y sabrán que es lo que haces tanto tiempo en el baño!**

mente buscando píxeles muchos tiernos infantes pillaron su primera borrachera a pesar de no haber probado el alcohol, ya que provocaba mareos y vómitos.

Posteriormente, accesorios como el **LaserScope** de Konami modernizaron la base del Mindlink, pero sin meterle chorradas metafísicas, haciendo de ellos un periferico de disparos que en este caso, funcionaba mediante la voz y giros de cabeza.

**2. R.O.B. (Robotic Operating Buddy) - NES (1985)**

El caso de ROB es bastante curioso. El planteamiento inicial era un robot (¡¡¡Uau!!! ¡¡¡UN ROBOT!!!) que, a través de estímulos ópticos, interactuaba con el videojuego de tu NES moviendo los brazos en todas direcciones. Tuvo cierto éxito en un momento dificil tras el Crack de 1983-1984, pero solo hacían uo de él dos juegos, Gyromite y Stack-up, que los acompañaban en los diversos packs vendidos en USA y Japón respectivamente. Algunos de esos packs incluian también la Nintendo Zapper con el Duck Hunt.

El problema, no se desarrollaron más juegos que motivaran su compra, y la mayoria de las veces acabó de compañero de Heman y los Transformers en las luchas con muñecos de después del cole.

Hoy día es un accesorio muy buscado y que ha vuelto a la vida como personaje de videojuego, habiendo aparecido en juegos de Nintendo como Super Smash Bros Brawl (Wii), Mario Kart DS (NDS), F-Zero GX (Gamecube), Wario Ware de Game Boy Advance, Smooth Moves (Wii), Kirby's Dreamland 3 (Super Nintendo/Consola Virtual) y Pikmin 2 (Gamecube/Wii).

**3. Power Glove - NES (1989)**

Ante ustedes el abuelo del Wiimote. En 1989 Mattel distribuyo el Power Glove bajo una fuerte campaña de publicidad en el territorio USA. Hasta nuestro amado Freddy Krueger llegó a utilizarlo en la sexta de sus películas para asesinar al adolescente de turno mediante un videojuego. No obstante, su momento más conocido fue en la película "The Wizard", traducida aquí como "El campeón del videojuego" y protagonizada por el, en aquellos tiempos entrañable Fred Savage (Aquellos maravillosos años). En




**Dispara diciendo Fire! Que levante la mano el españolito que lo tuvo y nunca gritó ¡Folle! Para disparar**

**Estaban los Autobots, los Decepticons... y ROB**






EVERYTHING ELSE IS CHILD'S PLAY.

esta escena Lucas, el niño malote de la pelicula hacia una demostración de uso ejecutando una partida perfecta al juego de coches “Rad Racer” y soltando en su pose más molona al terminar la carrera con éxito “Me encanta el guante de fuerza…es muy malo”.

Efectivamente, era muy malo. Consistia en un guante con la más avanzada tecnologia de 1989 que reconocia el movimiento, con una especie de Pad en el antebrazo y con tres sensores que habia que colocar en la televisión, que para colmo había que calibrar y programar cada vez que se enchufaba la consola. Su principal fallo es que su sistema de control no se adaptaba demasiado bien a los juegos más exitosos de la consola, tales como Super Marios, Zeldas, Metroids, etc.

Este accesorio estaba mejor pensado para juegos de carreras o para juegos como el que le acompañaba, “Super Glove Ball”, una especie de Arkanoid en donde con la mano cogíamos y lanzabamos una pelota para romper ladrillos…Tan divertido como depilarse las ingles.

Mientras que en USA se defendió, en Japón fue un rotundo fracaso que hizo que PAX, sus fabricantes se fueran a pique. Eso no quita que posteriormente se intentara repetir la idea para PSX, sin ningún éxito.

**4. The Sega Activator - Sega Megadrive (1993)**

¡Tu cuerpo es el mando! ¿Os suena? no hablo de Kinect, hablo del fantabuloso Sega Activator de Sega Megadrive. En plena época dorada de juegos de lucha 2D (Street Fighter II, Mortal Kombat, Fatal Fury,etc) este accesorio apareció como un regalo traido del futuro por las mismísimas chicas del anuncio de los detergentes, todos imaginábamos hacer los movimientos de nuestros videojuegos favoritos como auténticos Ninjas haciendo peligrar el mobiliario familiar.

**¡Ey, nenas! Tengo 12 años, pero… ¿Se puede ser mas guay?**

El resultado era bastante distinto. Era una especie de Scalextric octogonal en el cual te ponías enmedio, y si detectaba movimiento hacia alante, atrás, izquierda o derecha, interpretaba que en el mando tu querias moverte en esas direcciones, pero si te movías en alguna diagonal interpretaba que pulsabas un botón, asignándose cada uno a cada una de estas.

Resultado, uno esperaba que emulando un Hadouken de Ryu en SF II iba a lanzar una poderosa bola de energia, cuando en el juego eso solo se traducía como un salto. Realmente para hacer ese gesto correctamente debia dar puñetazo atrás, otro a derecha mientras golpeaba la diago-

¿Scalextric? ¡No! El autentico Sega Activator

nal detras-derecha... movimiento más parecido a una simulación de Cheerleaders que otra cosa.

**5. Boonga - Boonga - Arcade (2000)**

En este caso no es un accesorio, es toda una maquina recreativa presentada por Taff System en el Tokyo Game Show del año 2000, año en el que se presentaron demos jugables de MGS 2 o Capcon vs. SNK 2 entre otros.

Esta máquina emula el “Kancho”, clásica broma japonesa que consiste en juntar las manos con los dedos índices extendidos e introducirlos en el culete de la victima. Un ejemplo de la popularidad de esta broma se ve en su reflejo en mangas y animes como Naruto, con la tecnica de los “Mil años de dolor” del personaje Kakashi.







Ezte perifEriko Me a perMytido Hezcribir exte hartikulo mentras jeugo al Diavlo 3

La recreativa tiene una serie de personajes a elegir como víctimas: el jefe, la suegra, el gangster… y mediante el mando, que tiene forma de mano en posición de Kancho lo introducimos en un limite de tiempo todas las veces que podamos en el orificio anal del mueble de la recreativa que tiene forma de culo. Veremos la cara de la victima aullando de dolor y, si lo hacemos bien, recibiremos un premio que saldrá del propio agujero del culo: una caca de plástico. ¿Quien quiere logros o trofeos pudiendose llevar una mierda física?.

**6. REZ trance Vibrator - PS2 (2001)**

REZ es un juego de SEGA para Dreamcast y PS2 que hace uso de la sinestesia, es decir, la busqueda de sensaciones a traves de estimulos musicales y visuales. A su creador, Tetsuya Mizuguchi, se le ocurrió que un accesorio vibrador para ponerse debajo del asiento potenciaria esa unión con el cosmos. El portal http://www.gamegirladvance.com se dio cuenta que colocando el vibrador en la entrepierna, sinestesia no se, pero relajaba que no veas. A pesar de que Mizuguchi negara una y mil veces que el objetivo de este aparato no era ese, este periferico arrasó entre las féminas japonesas, por razones obvias que no vamos a explicar, hasta que fue retirado del mercado.

Actualmente hay una versión de este juego en el Bazar de Xbox live, pero el REZ trance Vibrator no es compatible con el accesorio, según sus creadores, porque es absurdo darle ahora soporte a un hardware de hace 11 años. No obstante no nos quedaremos sin la vibración, ya que podemos emularla con hasta 3 mandos de Xbox bastante menos ergonómicos.

El problema de las vibraciones no es exclusivo del mundo del videojuego. Un caso parecido ocurrió con la escoba oficial de Harry Potter **Nimbus 2000**, cuyos comentarios en Amazon son “pa mear y no echar gota”.

Actualmente, existen accesorios para el Wiimote como el OIOO, que pasa de sinestesias ni películas y va directo a lo que es. Funciona para PC y permite aumentar la sensación de realidad del Cibersexo, según http://www.colorsaregood.de, sus creadores, el primer accesorio de masaje corporal que usa el movimiento para la estimulación y además compatible con Skype para trasladar tus movimientos a tu pareja en cualquier parte del mundo.

**7. AlphaGrip AG-5 PC Gaming and Text Entry Controller – PC (2006)**

Mega Pad con 42 teclas, (6




de ellas la tecla Shift) y Trackball que te permitirá jugar al WOW mientras escribes tu tesis doctoral o te echas novia en el Tuenti. Si amigos, el jefe final de los Gamepads, engendro en el que puedes utilizar simultaneamente tus 10 dedos haciendo que se desarrollen areas de tu cerebro ni siquiera vistas en los programas de Punset, en tus manos el dominio mundial por solo 109$ mas gastos de envio en su propia Web.

**8. PEDISEDATE Game Boy (2009)**

Ante ustedes un adaptador para Game Boy Color creado por el Dr. Geoffrey Hart con una inversión de 1,8 millones de dólares para que los nenes jueguen tranquilos en el dentista o quirófano mientras el Pedisedate les duerme suministrandole Óxido Nitroso o cualquier gas anestésico mientras se distraen.

Se inició su uso en el Hospital Infantil de Toronto. Util cuando el niño está nervioso o no muy colaborador con varios prototipos y que, por desgracia para muchos padres, de momento no ha salido del ámbito médico. La verdad es que en 2009 se podían haber gastado algo más y ponerlo a una DS al menos.

**9. Bola de bolos para Wii (CTA) (200?)**

Simula el peso de un bolo real y le puedes meter dentro el Wiimote, y según CTA, sus creadores ¡mejora increíblemente tus resultados! Podeis ver su anuncio escribiendo CTA Wii Bowling Ball en Youtube, y vereis como un entrañable Nerd nos muestra las maravillas del artefacto.

Esta joya aún puede encontrarse en Amazon a 19,90$, a lo que habría que añadir el precio de una tele nueva tras el leñazo que le podemos meter si se nos escapa la puñetera bola.

Hemos de destacar otros en-

**Nena, a dormir que papa y mama quieren jugar a los médicos**




gendros para Wiimote de CTA que no se han colocado aqui por cuestion de espacio, como la Soft-football (pelota de rugby), el coche hinchable para Mario Kart o el pack de accesorios de Wii Sports Resort, con adaptador de Frisbee, arco o remo. ¡Festival de Humor!

**10. Wii Hip Street Cheer Pom Poms (200?)**

Wii Hip Street Cheer Pom Poms de Kobian USA, unas tiras de celofan, para utilizar como pompones en los juegos que así lo requieran, si fueramos tiernas niñitas nos parecería chupi, pero si somos padres, gastarnos 19,90$ en cuatro tiras de celofan pegadas a un trozo de plástico como que no.

**11. Wii Car Adapter (200?)**

Entendemos que un adaptador de videoconsola para coche pueda ser util si uno tiene un coche espacioso, que los de atrás puedan entretenerse con algún videojuego. Un adaptador de PS2/3, Xbox 360 o Portatil puede ser algo razonable, pero...¿Uno para Wii? ¿Una plataforma en la que lo que prima es el movimiento para jugar en el coche? Si, amigos, las estadisticas de accidentes en carretera peligran. A ver cuanto tardan en sacar uno para Kinect.

**12. Kinect Game Board – Kinect (Xbox 360) 2010**

¿Kinect? ¿Accesorio? Pero Kinect es jugar sin mandos ¿No?. Aqui tenemos una autentica lancha hinchable para jugar al Kinect Adventures. Diversión sin límites con un realismo aumentado gracias a una barca que ni el mismisimo capitán del Concordia utilizaría.

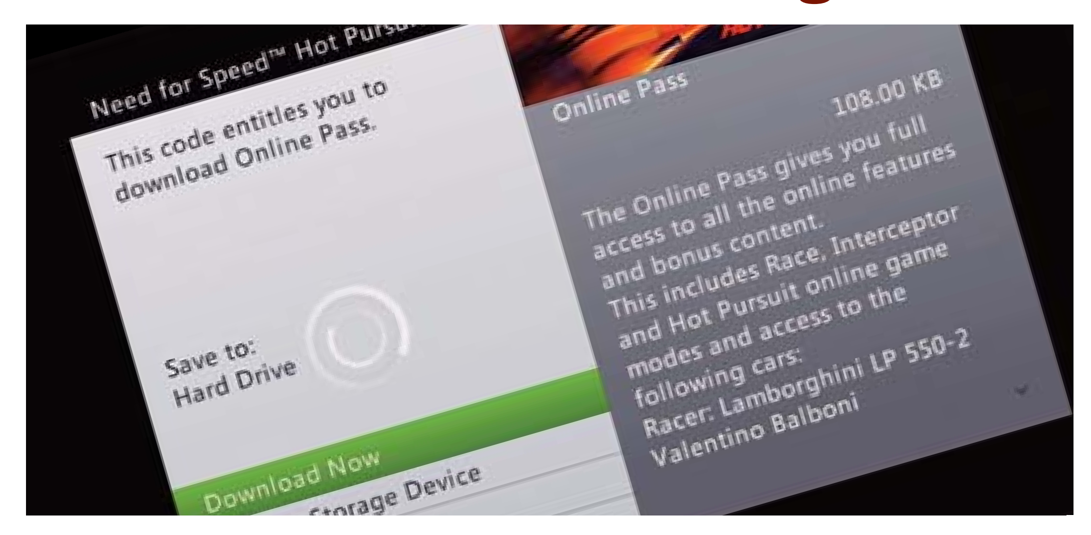
¡No se vayan todavía, aún hay más! Finalizamos el artículo no sin destacar otros que han quedado finalistas en la selección, como la moto hinchable para el Top Ryder de NES, la SEGA Action Chair, el HTX Helmet (un casco con Force Feedback para sentir los Headshots como si fueran reales que se puede acompañar también con un chaleco), el mando motosierra de Resident Evil 4 y la avalancha de Wii: la Wii Party Station (plataforma para poner alrededor de la Wii patatas fritas y cervezas para los colegas), el Wii Cooking Kit, la máquina para remar, bicicleta, Baby and me (el Bebé-cyborg con hueco para Wiimote), el podómetro y el "esperado" Wii Vitality Sensor entre otros.

Si quereis saber más, en Confesiones de un Jugador 93, dimos un repaso a todos estos cacharros que, en parte, han hecho que hoy dispongamos de sistemas de juego, otros solo han hecho que nos descojonemos, pero también esta bien ¿No?

ANTONIO ROSA (@SRROSACDUJ )
CONFESIONESDEUNJUGADOR.ES



# Cuando el camino no nos gusta




**En los últimos tiempos estamos asistiendo a mucha controversia sobre los diferentes caminos que las grandes compañías pretenden meternos con calzador, desoyendo por completo las demandas de sus principales valedores: nosotros, los consumidores**

En el contexto de una generación agotada, que poco más puede dar de sí, y con el trasfondo de una grave crisis económica que está afectando especialmente a nuestro país, vemos como las políticas de las diversas entidades implicadas en el negocio del videojuego (desarrolladores, fabricantes, distribuidores...) se caracterizan, salvo honrosas excepciones, por distanciarse totalmente del usuario y, sobre todo, por una increíble voracidad recaudatoria.

En lugar de buscar la satisfacción del cliente a través de un trato más personal y directo que permitiera, aunque los beneficios no fueran tan abultados, crear una base de usuarios fiel y sólida, la industria ha dado totalmente la espalda al jugador y sólo se mira su cartera. Asistimos continuamente a prácticas totalmente bochornosas y de dudosa ética que se instauran en el mercado con la única finalidad de maximizar las ganacias. Así, el fenómeno de los DLC´s ha llegado a extremos tan ruines como vender los juegos “por fascículos”, a anunciar incluso antes de la salida a la venta del juego la enorme lista de descargables que tendrá o, algo que me parece especialmente grave, cobrar a precio de oro por desbloquear elementos ya incluidos en el propio disco.

Con una nueva generación en el horizonte, la industria redobla sus esfuerzos por “mentalizarnos” de que el futuro está en el formato digital. Con la excusa de un precio menor, sólo quieren aumentar sus ganancias reduciendo gastos de producción, distribución... De un plumazo se quieren cargar algo tan arraigado y que es tan importante para vincular a desarrollador y jugador como el soporte físico. No contentos con el trozo más grande del pastel, las compañías buscan continuamente fórmulas para acabar con algo que también forma parte de la esencia del mundillo del videojuego como es el mercado de la segunda mano. Ahora es el “Online Pass” pero ya se rumorea que las próximas consolas no aceptarán juegos de este tipo. Lo más sangrante de todo esto es que en una vergonzosa campaña de “lavado de imagen” las voces del sector apuntan a que todas estas políticas son en realidad para el beneficio del usuario, para su comodidad y para mejorar su “expe-



riencia de juego". Lamentable.

Como la creatividad es lo de menos y no importa más que el dinero, se apuesta sólo por lo que vende. Basándose en que los grandes juegos necesitan tremendas inversiones, anualmente tenemos la entrega de turno del título deportivo o bélico de rigor y el mercado se satura de secuelas, precuelas, reboots, remakes de sagas de renombre y de juegos casuales de "consumo rápido" a fin de arriesgar lo mínimo.

En mi opinión, este modelo de negocio que busca únicamente el beneficio económico a toda costa me parece insostenible. De la misma forma que ha ocurrido con el sistema capitalista en la crisis económica que padecemos, la industria del videojuego puede llegar al colapso por esta tendencia al crecimiento desaforado y sin control.

En algún momento, los usuarios podrían llegar a pensar por sí mismos, retirar la venda de sus ojos y negarse a ser tratados únicamente como "fuentes de ingresos" por la industria generalista. Podríamos llegar así a un nuevo Crack del videojuego como ya ocurriera a principios de los años 80 del siglo XX.

Frente al modelo de demos a 70€, a lo que hay que añadir los religiosos descargables y cobrar casi por respirar que nos quieren imponer, vemos que surgen otros caminos como pueden ser el free to play o el crowdfunding que, si bien también tienen sus puntos discutibles, suponen una fórmula de crecimiento más sostenible y, en el caso del segundo, una relación mucho más estrecha entre desarrollador y jugador.

Las compañías deberían coger lo mejor de los modelos expuestos en el párrafo anterior, tomar buena nota de las políticas de precios de las plataformas móviles y empezar a trabajar mucho más por la satisfacción de sus usuarios y no tanto por sus balances de beneficios. La próxima generación de consolas de sobremesa será el escenario en que el sector se la juegue. Si la industria no cambia su política y continúa anteponiendo "cobrar" a "crear" mucho me temo que las voces apocalípticas que se oyen pronosticando el fin de las consolas no van a ir demasiado desencaminadas.

JESÚS54
GUILTYBIT.COM




# Max Payne 3




Para Max Payne, las tragedias que se llevaron a sus seres queridos hace años son heridas que se niegan a cicatrizar. Tras dejar la policía, prácticamente acabado y adicto a los analgésicos, Max -en un esfuerzo por conseguir escapar de su pasado- acepta un trabajo en São Paulo, Brasil, para proteger a la familia del rico magnate inmobiliario Rodrigo Branco. Pero, tras perder el control de la situación, Max Payne se encuentra solo en las calles de una ciudad desconocida, buscando la verdad desesperadamente y luchando por encontrar una salida.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 46 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

*¡Desbloquealos todos!*



**Siente el dolor** Puntos: 30
Completa la historia [MEDIA].



**Dolor máximo** Puntos: 80
Completa la historia [CLÁSICA].



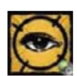
**Primera parte completada** Puntos: 20
Completa la primera parte de la historia.



**Tercera parte completada** Puntos: 20
Completa la tercera parte de la historia.



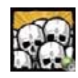
**Las sombras se me abalanzaron** Puntos: 10
Desbloquea y completa Minuto de Nueva York extremo.



**El tuerto es el rey** Puntos: 10
Cubre a Passos con puntería perfecta.



**Aquella emoción tan familiar** Puntos: 10
Limpia el vestíbulo de láseres.



**Todo eso por ser sutil** Puntos: 10
Consigue 9 bajas mientras te elevas tirado por una cadena [PUNTERÍA LIBRE].



**Los problemas habían venido a mí** Puntos: 15
Acaba con todos durante el "paseo" en autobús.



**Dolor fuerte** Puntos: 50
Completa la historia [DIFÍCIL].



**Dolor irritante** Puntos: 20
Completa la historia [EXTREMA].



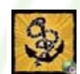
**Segunda parte completada** Puntos: 20
Completa la segunda parte de la historia.



**Un minuto de Nueva York** Puntos: 100
Termina Minuto de Nueva York.



**Por la ventana** Puntos: 10
Consigue 6 bajas mientras saltas a través de la ventana de la sala VIP [PUNTERÍA LIBRE].



**Algo malvado se aproxima** Puntos: 10
Consigue 7 bajas durante el salto de la lancha destartalada [PUNTERÍA LIBRE].



**En medio del caos** Puntos: 5
Destruye todas las maquetas de la sala de juntas.

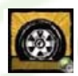


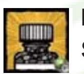
**Las únicas opciones** Puntos: 10
Consigue 8 bajas colgado de una cadena [PUNTERÍA LIBRE].



**Vamos de paseo** Puntos: 10
Activa un seguimiento de bala desde la tirolina [PUNTERÍA LIBRE].


**A veces tienes suerte** Puntos: 5
Consigue un tiro a la cabeza durante los temblores del tejado.


**Reguero de muertes a mi paso** Puntos: 10
Acaba con todo en la pista.

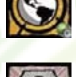

**El miedo a perderlo** Puntos: 20
Sobrevive un nivel sin analgésicos.


**Podrías herir a alguien con eso** Puntos: 20
Dispara a 10 granadas en el aire.


**Si juegas, pagas, bastardo** Puntos: 20
100 bajas cuerpo a cuerpo.


**Frío como el corazón del diablo** Puntos: 15
Mata a 30 enemigos en 2 minutos.

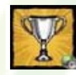

**Ya no había marcha atrás** Puntos: 10
Toma 100 analgésicos.

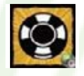

**Tú sí que sabes escoger un lugar** Puntos: 10
Descubre todas las ubicaciones de los turistas.

**De todo lo anterior/** Puntos: 100
Termina todos los retos del modo para un jugador.


**Doloroso** Puntos: 30
Mata a 100 jugadores.

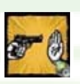

**Hombre de muchas armas** Puntos: 25
Desbloquea todas las armas.


**Desafío Todos contra todos** Puntos: 20
Gana cualquier partida pública de Todos contra todos.

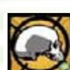

**Apostador** Puntos: 15
Gana una apuesta.

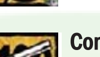

**Entrenamiento completado** Puntos: 25
Alcanza el nivel 50.


**Se trataba del caos y la suerte** Puntos: 10
Consigue 6 bajas mientras vas sobre el carrito [PUNTERÍA LIBRE].

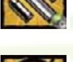
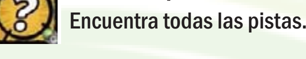

**Presionas demasiado a un hombre** Puntos: 5
No has disparado al hombre mutilado.


**El miedo da alas a los hombres** Puntos: 20
10 bajas en Bullet Time® seguidas.

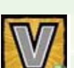

**Bala por bala** Puntos: 20
300 tiros a la cabeza.


**Con practicada bravuconería** Puntos: 20
100 bajas durante Salto con disparo.


**Hace ya unas cien balas** Puntos: 20
Usa todas las armas del juego.

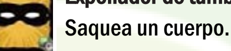


**Un eco del pasado** Puntos: 35
Encuentra todas las pistas.


**Licencia para matar** Puntos: 40
Recoge todas las armas doradas.

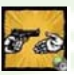

**Un completo** Puntos: 10
Termina cada uno de los modos de juego multijugador, incluidos los de Guerra de bandos.


**Invitado por Max Payne** Puntos: 5
Invita a alguien a jugar a través de la lista de contactos del juego.


**Hombre de muchas caras** Puntos: 25
Desbloquea todos los personajes de las facciones.



**Expoliador de tumbas** Puntos: 5
Saquea un cuerpo.

**Barrido** Puntos: 10
Consigue una victoria impecable por equipos en Guerra de bandos.


**Queridísimo amigo** Puntos: 10
Mata a alguien de tu lista de amigos.

# Retrovisión: Gunfright



**En 1986, servidor contaba con tantos años como dedos podía mostrar en una sola mano; parece quedar muy lejos, sobre todo en estos días en los que, ni más ni menos, serán 32 los almanaques que hayan caído**

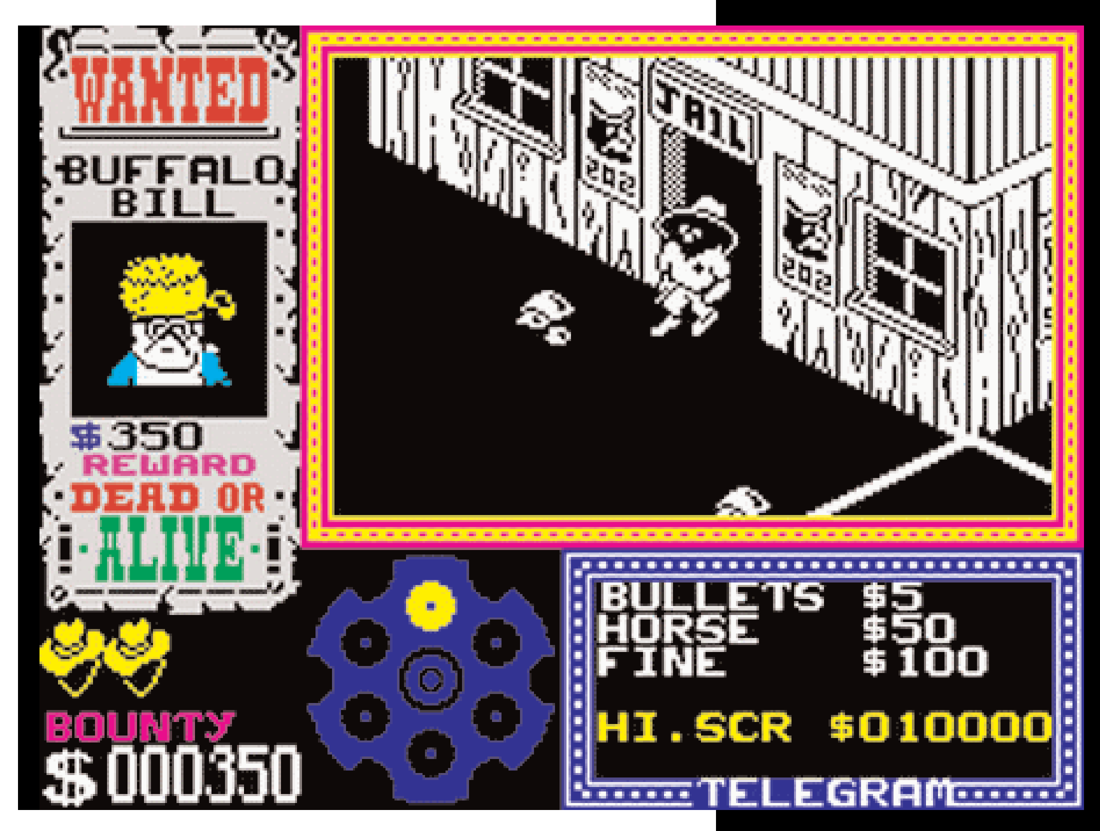
Pero dejando a un lado esta efeméride, regreso de nuevo a dicho año, en el que los genios Stamper seguían torpedeando el mercado de los ocho bits con una envidiable secuencia de auténticos clásicos. Gunfright nos llevaba al peligroso y hostil oeste.

Nunca un nombre para un personaje fue tan significativo para el devenir de la mecánica habitual de un juego. Controlamos al nuevo Sheriff del condado de Roca Negra, apodado como Quickdraw. Y es que esto mismo, el arte de desenfundar lo más rápido posible, será lo único que nos garantice avanzar en el juego, en especial cuando nos enfrentemos a los forajidos más despiadados y buscados por la ley.

Pero antes de eso, el juego comenzaba con una pequeña introducción en la que debíamos mover el punto de mira de nuestro revólver para atrapar bolsas de dinero. Estos dólares pasarían a nuestra cartera, siendo absolutamente imprescindible para obtener posteriormente ciertos ítems en el desarrollo del juego. Quizás, el ojo entrenado ya podía vislumbrar el mayor fallo del juego, ya que los controles de esta vista subjetiva no ofrecían la precisión que desearíamos.

Una vez pasada esta introducción y con nuestros bolsillos más vacíos que el estómago de Carpanta, comenzaba el verdadero juego. El diseño de la interfaz gráfica destacaba por toda la parafernalia que envolvía al área de juego, algo pequeña en comparación con títulos previos de Ashby Computers & Graphics -nombre original de Ultimate-, y ofreciendo una combinación de colores monocroma en las versiones Spectrum y MSX.

**La gran cantidad de datos que ofrece la interfaz gráfica traía consigo que el área de juego fuera sustancialmente pequeña**




Gunfright utilizaba Filmation 2, añadiendo el desplazamiento a la perspectiva isométrica tridimensional de la primera versión que exhibían Knight Lore o Alien 8, los cuales eran una sucesión de pantallas fijas, estáticas. Años más tarde, con Nightshade se añadía el scroll a dicha técnica, pecando en este título de ciertos problemas en los que a veces los colores se pisaban unos a otros. La utilización del blanco y negro para la pantalla de juego ofreció una elegante solución para ello, aunque claro, las tonalidades anaranjadas de la versión CPC no quedaban nada mal tampoco.

Pero no se quedaban aquí las diferencias con Nightshade, un título al que muchos calificaron de "más de lo mismo", y quizá cargados de razón; Gunfright rompía con el estilo de videoaventura de exploración de títulos anteriores y ofrecía algo más cercano al arcade, con un elevado ritmo de juego. Básicamente, recorríamos el mapeado en busca del forajido de turno, el cual se representaba en el marcador con un clásico cartel de Se Busca, y en el juego como un avatar parecido al de nuestro Sheriff pero con un rostro oculto, amenazador.

En cuanto localizamos a nuestro némesis, vagando de forma aleatoria por el inmenso

**Gunfright rompía con el estilo de videoaventura de exploración y ofrecía algo más cercano al arcade gracias a un elevado ritmo de juego. En él recorríamos el mapeado en busca del forajido de turno**




mapeado, debíamos alcanzarlo con un disparo. Lo que ocurría tras ello enlaza con lo que os comenté acerca de Quickdraw en el segundo párrafo: la vista cambia de nuevo a subjetiva, pero esta vez no hay bolsas de dinero, sino el villano de turno. Tenemos apenas unos segundos para dirigir la mirilla del revólver hacia el enemigo y acabar con él. Si logra desenfundar antes de que eso ocurra, sucumbiremos y todo volverá a empezar. En caso de éxito, la fase volverá a empezar con un nuevo enemigo, hasta el infinito...

Y mientras localizamos al enemigo, podemos encontrarnos con varios tipos de obstáculos y enemigos. Por ejemplo, podemos ver a ciudadanos repartidos por el mapeado que lo único que hacen es esperar pacientemente a que les toquemos, falleciendo al instante debido a la fuerza natural de Gatillo Rápido, a la vez que nuestro héroe se inmolaba... auténticos tocapelotas que se cruzaban contigo en el último momento. También existen niños que nos echarán un cable, señalándonos con el dedo la dirección a seguir para encontrar al más buscado del Oeste.

Y por supuesto, nuestro fiel córcel Panto, el cual nos espera pacientemente en algún lugar del pueblo. Si lo encontramos, primero tendremos que pagar una cuota, suponemos que para que su rancho esté rebosante y pueda alimentarse bien... lo cual choca de forma hilarante al comprobar que Panto es de pega, puesto que son nuestras propias piernas las que galopan, como si llevásemos un troncomóvil o un flotador. Al menos podremos doblar nuestra velocidad e incluso atropellar a los cansinos que nos entorpecen el paso.

Gunfright no daba mucho más de sí, pero nos aseguraba un reto que se jugaba rápido y sin demasiados quebraderos de cabeza, enganchando al jugador con tremendo acierto. Tenía sus gotas de humor ácido y un diseño made in Ultimate, con detalles tan chulos como los telegramas que nos daban los precios de las balas y de nuestro fiel caballo, y ese momento tan especial a la hora de enfrentarnos con el pistolero de turno. Play the Game.

**Texto: PEDJA**
**cedido por**
**ELPIXEBLOGDEPEDJA**

# Videojuegos de película



***Hoy me gustaría hablar un poco del cine, ese invento que lleva ya más de un siglo emocionándonos y sorprendiéndonos a partes iguales. Personalmente, esto de las películas empezó a gustarme cuando siendo un enano vi King Kong (la original de 1933) a escondidas tras la puerta del salón de casa, pues mis padres consideraban que yo era aun muy pequeño para verla***

¡Pues claro, se maltrataba a animales y salían señoritas ligeras de ropa!. Bueno, el caso es que acabé viendola entera, y aunque no conseguí oír gran parte de los diálogos, la fuerza y dramatismo de sus imágenes me maravilló. Volví a la cama y ya no pude dormir en toda la noche pensando en gorilas gigantes, islas perdidas y damiselas en apuros (supongo que eso influyó también en que me acabasen gustando los videojuegos de Nintendo...). En definitiva, y aunque yo no lo sabía en ese momento, había comenzado a ser un fan incondicional del séptimo arte.

Puede que a los niños de ahora ese anticuado y torpe muñeco de King Kong les produzca más risa que otra cosa, aunque a mí me marcó. Y esa afición fue creciendo según crecía yo (de chaval prácticamente obligaba a mis familiares y amigos a acompañarme al cine del barrio para ver los estrenos más populares). Recuerdo de aquella época grandes películas como Willow, Cortocircuito, Regreso al futuro, Los cazafantasmas, Indiana Jones y la última cruzada, Batman...

Pero bueno, dejaré de momento mis batallitas retro -no digo más que cuando vi el susodicho King Kong en la tele solo había dos canales, y los mandos a distancia eran un artículo de lujo- para centrarme en lo que nos interesa, es decir, los videojuegos. Y más concretamente, en los videojuegos convertidos en película. Aunque ya aviso que esta es una historia en la que abunda el horror, el rechinar de rientes y los gritos al cielo. Supongo que será una pequeña venganza por parte del cine por haber sido superado en cuestión de ingresos y ventas por la industria del videojuego. De todas formas, deberían andarse con ojo los Spielberg, Coppola, Burton y compañía, porque empiezan a ser muy conocidos algu-

**Commando fue la primera película basada en un juego. El popular arcade de CAPCOM fue llevado a la gran pantalla con Gobernator como protagonista**



nos 'frikis' creadores de videojuegos como Molyneux, Miyamoto, Kojima o Cliff B. Y lo mismo para los actores, ya que a Angelina Jolie, Brad Pitt o Antonio Banderas les pueden salir unos duros competidores en las figuras de Nathan Drake, Solid Snake o el mismísimo Mario...

**¡Luces, cámara y acción!**

Y hablando del bigotudo y barrigón fontanero italiano de Nintendo, a pesar de su gran fama no fue el primer videojuego en ser convertido en película. Dicho honor recayó en... Commando. Pues sí, esta conocida recreativa de Capcom de 1985 fue versionada para la gran pantalla al poco tiempo, y su protagonista principal no fue otro que el archifamoso Arnold Schwarzenegger (cuentan que por el casting pasó también Stallone). La película no pasará a la historia como un dechado de originalidad, pero hay que reconocerle que cumple a la perfección su papel de entretener sin complicaciones. Es la clásica cinta de acción de los 80, sin apenas argumento pero con un héroe mordaz y súper cachas capaz de matar él solito a cientos -literalmente en este caso- de enemigos sin despeinarse. Su similitud con el juego más allá del título es relativa, aunque en la fase, perdón, en la escena del tiroteo en los jardines del palacio, dan ganas de coger un joystick y manejar al bueno de Arnold (incluso inconscientemente la mirada se nos bajará a la parte inferior de la pantalla para comprobar las balas y granadas que nos quedan). En resumen, la relación videojuegos-cine empezó bastante bien con esta película -incluso fue un éxito en taquilla-, pero no tardaría mucho en torcerse donde menos se esperaba...

Y desde luego donde menos se esperaba un fiasco era en la

**Esperpento casposo el que pudimos ver cuando Super Mario Bros. se hizo película. Es tan mala, que hasta el mismísimo Bob Hoskins reniega una y otra vez de ella. Pero claro, luego sale Miyamoto y suelta que a él le gustó. Señor Shigeru, debe ser usted el único en toda la faz de la tierra**



versión peliculera de las aventuras del entrañable Mario. A principios de los 90 la mascota de Nintendo se hallaba en la cima de su popularidad; todos sus juegos eran éxitos mundiales que vendían millones de unidades, y el marketing de su figura era impresionante, llegando a aparecer en todo tipo de productos. Incluso se llegó a decir que Mario era más conocido que Mickey Mouse... Desde luego Hollywood no podía dejar pasar este filón y en 1993, juntó a Bob Hoskins y a John Leguizamo en un pequeño despropósito titulado Super Mario Bros. La verdad es que la interpretación de estos dos actores como Mario y Luigi respectivamente es de lo poco destacable de la película. El resto sobra, desde un argumento completamente inventado para la ocasión -que incluso sustituye a los simpáticos enemigos del juego por dinosaurios antediluvianos-, hasta la puesta en escena, que cambia los coloridos mundos del juego por una Nueva York oscura y apocalíptica. Todo este conjunto de despropósitos condenó la cinta al fracaso más estrepitoso, y así lo demostraron las terribles pérdidas que cosechó (casi 50 millones de dólares de entonces). Hoy en día solo es recomendable verla como curiosidad, ya que carece del carisma y la calidad de todas las produccciones en las que aparece Mario, aunque aseguran que a Miyamoto le gustó... Debió ser el único.

Double dragon fue uno de los juegos más populares en las recreativas a finales de los 80, y prácticamente inventó el género conocido como 'yo contra el barrio'. De lo que ya casi nadie se acordará es de la película del mismo nombre que apareció en 1994 aprovechando su fama y ¿argumento? Contaba con alguna cara conocida en el reparto, como Alyssa Milano y Robert Patrick (el robot líquido de Terminator 2), pero eso no evitaba que fuera mala y aburrida a rabiar. Aunque al menos contiene una de las frases más simpáticas de la historia del cine, y es la que suelta el malo cuando al final se lo lleva detenido la policía.

De todas formas, si eres de los que guarda un buen recuerdo del juego de los hermanos peleones, esquívala sin dudarlo. Como curiosidad, esta peli basada en un juego sirvió a su vez para inspirar un nuevo juego de la saga, llamado simplemente Double dragon (aparecido en recreativas y Neo Geo), el cual era un muy

***"Si pensáis que yo soy malo, esperad a ver a mis abogados"* Frase para la posteridad que podemos escuchar al final de Double Dragon**



buen exponente del género de peleas 'uno contra uno', a pesar de incorporar fragmentos digitalizados de la película...

En ese mismo 1994, una película que suscitó mucho interés fue Street fighter: la última batalla, ya que estaba basada en el videojuego de lucha más popular del momento. Además, parecía que por primera vez los productores iban a tomarse en serio eso de convertir un videojuego al cine; contaba con un abultado presupuesto, con una estrella mundial como Jean-Claude Van Damme involucrado, con un reparto más que decente, con asesoramiento directo de la gente de Capcom... Pero el resultado volvió a ser bastante decepcionante, tanto para los cinéfilos como para los seguidores del juego; para los primeros, no dejaba de ser una obra menor que contenía una ensalada de peleas sin mucho sentido, y para los segun-



dos, algunos fallos imperdonables la condenaron. Por ejemplo, el protagonismo absoluto recaía en Guile (Van Damme), mientras que las verdaderas estrellas del videojuego, Ryu y Ken, no pasaban de ser unos secundarios prescindibles y de poca monta. Y sobre todo, para ser una película basada en el más trepidante juego de lucha 'uno contra uno', los combates eran sosos y muy poco espectaculares. Lo dicho, una pequeña decepción, aunque al menos existían varias cosas a destacar, como la caracterización de Kylie Minoge como Cammy, y la buena interpretación del gran actor Raúl Julia como el megalómano Bison.

Y seguimos peleando; a mediados de los 90 existía una dura pugna por el cetro de los juegos de lucha entre las franquicias Street fighter y Mortal kombat (con permiso de una tal SNK, claro). Año tras año producían juegos espectaculares y diverti-



**En términos generales, y atendiendo a hechos puramente técnicos, Mortal Kombat se merendaba completamente a su homónima Street Fighter. Además nos dejó para el recuerdo una de las BSO más pegadizas de los años 90. A día de hoy el tema principal sigue apareciendo en sesiones de música electrónica**

dos a más no poder, y la muchachada de entonces se debatía entre ambos títulos. Pues bien, esta rivalidad acabó también trasladándose a la gran pantalla, y mientras en el terreno virtual la cosa estaba pareja, en cuanto a películas, Mortal kombat le daba mil vueltas a Street fighter, la última batalla. De hecho, creo que fue la primera vez que no tuve que avergonzarme a la salida del cine por haber convencido a mis amigos de acompañarme a ver una peli basada en un videojuego (debo confesar que pocas veces más ocurriría lo mismo). Entrando ya en materia, esta cinta dirigida en 1995 por Paul W. S. Anderson -el mismo que años después se encargaría de la saga Resident Evil- resultaba entretenidísima de principio a fin, y contaba con un buen puñado de cualidades; fidelidad al videojuego, combates intensos, correctas interpretaciones (destacable en especial Christopher Lambert como Raiden), banda sonora espectacular, buenos efectos especiales, toques de humor… Por momentos incluso recordaba a la genial Operación Dragón de Bruce Lee.

Como conclusión, se puede decir que Mortal kombat fue y es una película imprescindible para los 'jugones', aunque también hay que decir que no es necesario haber echado ni una partida al videojuego original para disfrutarla, bastará con ser aficionado al buen cine de acción y peleas. Lástima que sus secuelas no estén a la altura.

Justo antes del cambio de siglo apareció en la gran pantalla Wing commander, que intentaba reproducir en el celuloide el éxito obtenido por la saga galáctica en el mundo del pixel. Lo curioso de este caso es que el encargado de dirigirla fue Chris Roberts, el mismo que había diseñado y producido los videojuegos. Pensó el bueno de Chris que con la experiencia obtenida creando las escenas cinemáticas de sus juegos, le era más que suficiente como para rodar una pe-

lícula entera. Pero a tenor del lamentable resultado final, más le valía haberse dedicado a la cría del pichón. Y es que esta cinta es aburrida de principio a fin, con un guión insípido y unos actores muy poco creíbles. Para más inri, los efectos especiales -que se aseguraba serían espectaculares-, al final no pasaron de normalitos.

Resumiendo, una película a evitar y más aburrida que un domingo sin dinero.

**¿La época dorada?**

A partir del nuevo siglo y hasta nuestros días, los aficionados al mundillo hemos asistido a una nueva etapa en esta relación videojuegos-cine, caracterizada por una tremenda avalancha de películas basadas en los títulos más populares. Pero lamentablemente, cantidad no significa calidad, y la tónica general en estas producciones ha sido la mediocridad, salvo contadas excepciones.

Y una de esas excepciones fue Final fantasy: la fuerza interior, que en 2001 demostró que el cine de animación podía ser algo más que los simpáticos personajillos de Disney y Pixar. Se trataba una película con mayúsculas, con independencia de que sus actores no fueran de carne y hueso. Su soberbia calidad técnica y cuidada puesta en escena estaban por encima de muchas otras películas llamadas 'serias'. Solo una historia un tanto empalagosa y ñoña -a la japonesa, que dirían algunos- evitó que tuviera mucha más repercusión. En 2004 apareció Final fantasy VII: advent children, que sin ser una continuación directa, era bastante similar a la anterior, mostrando sus mismas virtudes -y defectos-. De todas formas, ambas creaciones son muy recomendables, en especial para los seguidores del inmenso universo de Square-Enix.

**Final Fantasy La Fuerza Interior es una película con mayúsculas, con independencia de que sus actores fueran o no de carne y hueso**



También recomendables son las dos películas realizadas en base a los juegos de una arqueóloga muy especial de nombre Lara Croft. En ambos casos, se trata de auténticas superproducciones de Hollywood que no escatiman en gastos; gran elenco de actores, efectos digitales a la última, múltiples y variadas localizaciones... y por encima de todo, la escultural Angelina Jolie dando aliento (y cuerpo) a la famosa aventurera. La fidelidad a los juegos es buena, aunque todo parece girar en torno a la marcada personalidad -y curvas- de Lara/Angelina. Por eso mismo puede parecer que tanto Tomb raider (2001) como Tomb raider 2: la cuna de la vida (2003), están realizadas exclusivamente para el lucimiento personal de la actriz, y dejan un poco de lado al resto de aspectos fílmicos. Pero a pesar de todo consiguen entretener durante el tiempo que duran, y eso ya es más de lo que pueden ofrecer otras muchas películas, estén basadas en un videojuego o no. Y no sé si lo he dicho ya, pero en ambas sale Angelina Jolie...

Otra famosa saga de videojuegos trasladada al mundo del cine es Resident evil, que al ritmo actual de estrenar películas que llevan, amenazan con superar en número de capítulos a cualquier culebrón sudamericano. De momento van por la cuarta, y cada vez con una coletilla de peor augurio (apocalipsis, extinción, ultratumba...), aunque para finales de este año ya se espera la quinta parte. El denominador común de todas ellas es la presencia de la actriz Milla Jovovich como protagonista principal y absoluta (supongo que el estar casada con el director tendrá algo que ver). Hablando en serio, la verdad es que no lo hace nada mal como Alice, la elegante y letal exterminadora de zombis. Aunque he de reconocer que por fidelidad con el original, me quedo sin duda con la caracterización de la actriz Sienna Guillory como Jill Valentine ¡Simplemente espectacular! En cuanto al resto de aspectos de las

películas, hay altibajos en cuanto a su fidelidad y calidad-con un leve descenso en los últimos títulos-, aunque en general gustarán a los seguidores de los juegos. También pueden resultar entretenidas para los amantes del cine 'gore' y las pelis de George A. Romero, aunque desde luego no serán alabadas por los cinéfilos de arte y ensayo. Resumiendo, se dejan ver, pero como intentes engañar a tu novia para que la vea contigo, te expones a una fuerte reprimenda. Lo digo por experiencia.

En el año 2004 todos los 'jugones' contuvimos el aliento; se iba a hacer una película de Doom, el archiconocido juego de Id. Muchos años llevaba hablándose de esta posibilidad, pero siempre se cancelaba el proyecto por uno u otro motivo. Y para algunos eso era un alivio, ya que no querían ver destrozado en la gran pantalla uno de sus videojuegos favoritos. Pero al final el director Andrzej Bartkowiak (conocido por la trepidante Romeo debe morir) se la jugó, y Doom llegó a las pantallas de todos los cines. Y la verdad es que la película estaba bastante bien, con un argumento basado sobre todo en el último juego de la trilogía, unos actores competentes (en especial Karl Urban y el pétreo Dwayne 'The Rock' Johnson) y un desarrollo ágil que lograba que la tensión se mantuviese hasta el sorprendente final. Además los efectos especiales estaban a la altura, destacando la escena-homenaje en la que la visión del actor pasaba a primera persona, consiguiendo que por unos mágicos instantes, mientras avanzábamos por oscuros pasillos en busca de demonios, nos convirtiéramos en el marine espacial protagonista del juego. Genial. Solo por la anterior escena yo salvaría a esta película de la quema, aunque repito que el resto de aspectos

**Doom se llegó a los cines en 2004 después de que durante mucho tiempo se cancelara el proyecto una y otra vez. No ganó el Oscar, pero lo cierto es que cumplió con lo que prometía. Gran parte de culpa tuvo el buen hacer de los actores protagonistas**



también están a la altura. Y si no te gustan los videojuegos, al menos encontrarás una correcta película de acción, que usa como fuente de inspiración a clásicos del cine como Aliens y similares. Por cierto, recientemente se ha anunciado un nuevo Doom, esta vez filmado con lo último en tecnología 3D... ¿será una buena noticia?

Y hablando de películas que se dejan ver, no podía pasar por alto la versión cinematográfica del juego de terror por excelencia de Konami, Silent Hill. Parecía a priori muy complicado trasmitir a una película la angustia e indefensión que producían las partidas a este título, pero el afamado director Christophe Gans (El pacto de los lobos) lo consiguió con creces; Silent Hill es una pequeña obra de arte del cine de terror. Sin entrar a destripar la historia de la película, señalar que está basada en el primer título de la saga, aunque con algunos elementos de cosecha propia. Abundan los sustos, el óxido y la sangre, aunque sin llegar a ser excesivos, Por su parte, los actores están soberbios, en especial las chicas, con Radha Mitchell bordando el papel de madre desesperada en busca de su hija perdida. Aunque yo me quedaría con los malos, destacando a Pyramid-head y a unas enfermeras que dan miedo con solo verlas. En el momento de su estreno (2006) fue criticada por tener un guión y desarrollo un tanto oscuro y enrevesado, pero para los que ya nos perdimos en el pueblo de la niebla eterna, eso es un aliciente ¿O no?

Bueno, para ir acabando con las películas sobre videojuegos destacadas en esta última década, el año 2010 nos deparó una de las mejores. Prince of Persia: las arenas del tiempo, es sin duda una gran producción, y de paso todo un homenaje a las pelis de aventuras de antaño, con un héroe torpe pero carismático (Jake Gyllenhaal), una chica guapa y con arrestos (Gemma Arterton) y un malo bastante mezquino (Ben Kingsley). Si a esto le sumamos escenarios exóticos, diálogos dinámicos, buenos efectos especiales, situaciones cómicas y una historia con gancho, tenemos una película entretenidísima, de las que se pueden disfrutar en buena compañía con un refresco y un montón de palomitas. Incluso en ocasiones recuerda a los mejores momentos de un tal Indiana Jones. En definitiva, todo un ejemplo a seguir en el futuro para los que se propongan convertir un videojuego en una buena película.

Y ahora un rápido repaso al reverso tenebroso de esta época de abundancia, comentando de pasada otros proyectos que por una u otra razón no lograron el éxito o la calidad deseables.

**Silent Hill es una pequeña obra de arte del cine de terror. Abundan los sustos, el óxido y la sangre. Señas de identidad de la franquicia**



En primer lugar de esta antilista destacaría a Max Payne, y es una lástima, porque toma como referencia uno de los juegos con el argumento más cinematográfico de todos los tiempos. Pero un inexpresivo Mark Wahlbergn no consigue en ningún momento trasmitir el dolor y la ira del Max Payne original. Y desde luego, para estar basada en un videojuego famoso por sus frenéticos tiroteos, los de esta cinta son muy poco espectaculares. Quizás las expectativas estaban muy altas. Una verdadera pena.

Olvidable es también Hitman, que en principio iba a ser protagonizada por Vin Diesel (hasta compartía peinado con el agente 47), pero al final el musculoso actor declinó la oferta. Pese a todo se rodó, pero la falta de carisma -y los extraños andares- de su nuevo protagonista, Timothy Olyphant, la relegaron al olvido, quedando como una cinta de acción correcta pero sin nada destacable. Por lo menos sale la



espectacular Olga Kurylenko.

La saga Dead or alive es famosa en el mundo de la lucha por sus despampanantes protagonistas femeninas, y desde luego los responsables de la película lo sabían; un elenco de actrices poco conocidas -pero en muy buena forma- se aporrean durante hora y pico en una cinta que no pasará a la historia del cine ni por su calidad ni desde luego por su argumento. Solo recomendable si eres MUY fan del juego o si te gusta ver chicas guapas pegándose en bañador.

Aunque al menos es bastante mejor que otras películas recientes basadas en juegos de lucha, como la olvidable King of fighters y la nueva versión del clásico de Capcom, Street fighter: la leyenda, donde solo se salva el parecido razonable de la actriz Kristin Kreuk con la buena de Chun-Li. Es tan desastrosa que consigue que la anterior versión protagonizada por Van Damme parezca mucho mejor...

## Uwe Boll y el cine

Y hablando de pequeños desastres, no me gustaría dejar pasar esta ocasión sin mencionar al director de cine alemán Uwe Boll. A muchos no les sonará el nombre, y tanto mejor, porque eso significa que no han visto ninguno de sus despropósitos cinematográficos. Pero resulta que -para desgracia de la humanidad- este cineasta es el que más películas basadas en videojuegos ha dirigido, ya que un buen día decidió que su principal fuente de inspiración fuese el mundo del pixel. De esta forma ha ido pariendo engendros como The house of the dead, Bloodrayne, Alone in the dark, Postal, Farcry, Dungeon siege (En el nombre del rey)... La lista es escalofriante e interminable. No obstante, tiene el mérito tremendo de haber colocado a tres de sus películas entre las 100 peores de la historia del cine, por lo que ya se le compara con Ed Wood, el peor director de todos los tiempos. Pobre Ed Wood.

A casi todos nos ha destrozado algún juego del que guardábamos un grato recuerdo; en mi caso particular fue Alone in the dark, cuya cuarta parte, The new nightmare, fue llevado a la gran pantalla en 2005 con el actor Christian Slater como Edward Carnby. Pues bien, nada en esta patética película recuerda a la clásica saga, creadora del género 'survival horror'. Miento, sí que da mucho miedo, pero no por las causas que debería; el descabellado argumento, la terrible puesta en escena y la patética interpretación del reparto hacen que quieras salir huyendo de la sala al poco rato de empezar a verla. Imperdonable, aunque al menos debió gustarle a alguien, ya que a los pocos años hicieron una segunda parte... que es peor todavía (esta vez Uwe Boll no fue el director, solo el productor).



Aunque siendo justos, algunas de sus cintas pueden tener algún momento interesante o divertido, es especial Bloodrayne (con Kristanna Loken como cazavampiros) o la gamberra y sangrienta Postal, pero en la mayoría de los casos, las risas serán debidas a lo absurdas que son las propias películas y a los innumerables errores que contienen (como pasar del día a la noche en segundos, personajes que aparecen y desaparecen al cambiar de toma, incoherencias argumentales a tutiplén...).

En todo caso ya sabéis, si os gusta algún videojuego y queréis verlo en la gran pantalla, bastará con llamar a Uwe Boll y pedirle que haga la correspondiente versión. Igual suena la flauta y sale una película decente. Yo desde estas líneas le animo a ponerse tras las cámaras para rodar algún Castlevania, Duke Nukem, Half-life... Bueno, aunque pensándolo bien, mejor no lo animo.

**Uwe Boll nació en Alemania allá por 1965. Empeñado en hacer carrera en el mundo del cine a través de adaptaciones cinematográficas de videojuegos, su mayor éxito reside en encadenar fracaso tras fracaso. Hasta el momento nunca ha logrado recuperar en taquilla lo que han costado sus películas. Con la mediocre cifra de 3,6 millones de recaudación en todo el mundo triunfó con BloodRayne. Digno de mención es también En el nombre del Rey (Dungeon Siege). Ni siquiera el contar con Jason Statham o Ron Perlman le salvo de una quema más que justificada**

ALBERTO
cedido por
WWW.PIXFANS.COM



# And the Oscar goes to...

| | |
|---|---|
| Mejor actor; | Raúl Julia como Bison |
| Mejor actriz; | Angelina Jolie como Lara Croft |
| Mejor actor secundario; | John Leguizamo como Luigi |
| Mejor actriz secundaria; | Las enfermeras de Silent Hill |
| Mejor banda sonora; | Mortal Kombat |
| Mejores efectos especiales; | Final Fantasy: la fuerza interior |
| Mejor guión original; | Super Mario Bros. (original es, y mucho) |
| Mejor vestuario; | El de las chicas de Dead or alive, está claro |
| Mejor enemigo final; | Entre Goro (Mortal kombat) y Pyramid-head (Silent Hill), que lo decidan ellos |
| Mejor película de animación; | Final Fantasy: la fuerza interior |
| Mejor película de lucha; | Mortal Kombat |
| Mejor película de terror; | Silent Hill, en dura pugna con la escalofriante Alone in the dark... |
| Mejor comedia; | Postal, sin ningún género de dudas |
| Mejor película de acción; | Commando |
| Mejor película de ciencia-ficción; | Doom |
| Mejor película de aventuras; | Prince of Persia: las arenas del tiempo |
| Mejor director; | Paul W. S. Anderson, por casarse con Milla Jovovich (ah, y por dirigir Resident evil) |
| Premio especial del jurado a toda una carrera; | Para el incansable Uwe Boll, por supuesto |






...


esto empieza a ser desesperante


llevamos unos cuatro años esperando y...

Pepo'12
niño,menos quejarte que yo llevo seis años aquí
y nosotros once



# JUEGANDO

BY TREVERON



¿SABES, LUIGI, QUE ME LLAMARON EL OTRO DÍA DEL REINO CHAMPIÑÓN PARA UNA ÑAPA DE FONTANERÍA?

ERA UN ATASCO EN LA BAJANTE, DE TODA LA VIDA, PERO CASI SE ME HABÍA OLVIDADO DE QUE SOMOS FONTANEROS. LA CRISIS...

QUE YO ANTES PASEABA POR LA CALLE Y ESTABA LLENA DE MONEDAS. QUE CON CIEN TE DABAN UNA VIDA...

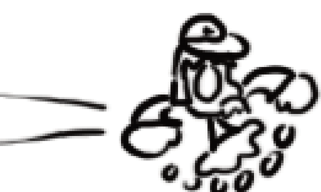
PERO YA NO HAY DINERO. FÍJATE QUE ME PUSIERON HACE POCO UNA MULTA DE TRÁFICO. YA VES, VOY POR EL MARIO KARTS 845 Y ME PONEN UNA MULTA DE TRÁFICO

QUE ESA ES OTRA, UN N-INI DE ESOS ME DIJO ANTEAYER QUE SOY UN EGOCENTRICO POR LO DE "SUPER MARIO BROS". LA GENTE YA NO RECUERDA QUE LO DE MARIO ES EL APELLIDO.

QUE PÁ Y MÁ TAMBIEN SE LO PODRÍAN HABER CURRADO MÁS. MARIO MARIO Y LUIGI MARIO. PUES NO LO PASÉ MAL EN EL CICLO FORMATIVO DE FONTANERÍA...

¡¡MAMMA MÍA!!

LOS ESTEREOTIPOS NO AYUDAN, LUIGI. LOS ESTEREOTIPOS NO AYUDAN.





http://treveronsparadox.blogspot.com

# Un paseo por el Salvaje Oeste




***Es increíble como desde el inicio del videojuego la ambientación de vaqueros y forajidos ha tenido ya tanto éxito. Aunque es cierto que ese éxito no fue acompañado de un número de copias vendidas parecidas a las que a día de hoy entendemos como tal***

Tenemos que decirlo, esto nunca ha supuesto unas ventas como las que un Call of Duty puede suponer ahora, pero al menos, si eran lo suficiente rentable y había el suficiente público como para que no cayera en el olvido. Esto, a día de hoy, sigue siendo exactamente igual, aunque de vez en cuando sale un título que consigue ponernos una sonrisa en la cara o incluso nos hace quitarnos el sobrero, de manera literal, y tenemos que admitir que estamos ante, simplemente, una obra maestra del género y en resumidas cuentas del mundo del videojuego.

El considerado primer juego del oeste de la historia, hasta que se demuestre lo contrario, es el exitoso Gun Fight o Western Fight, según el continente donde se jugara. El juego se hizo bastante popular en arcades y mostraba uno de los aspectos más estereotipados del género: los duelos.

Así controlábamos a un personaje, que podría ser John Wayne, Clint Eastwood o el vaquero más ortopédico de las películas de menos presupuesto del género, que estando ellos compuestos por píxeles más o menos detallados (todo lo que podía dar la época), teníamos que imaginarnos que estábamos ante la escena de disparos más emocionante del cine. Una labor de imaginación no demasiado complicada, ya que en esta época, aunque el tiempo del oeste en el cine había llegado a un momento crítico, la televisión seguía avivando esa chispa de vaqueros y forajidos, por lo que no era complicado imaginar cómo podían ser esos tiroteos que estábamos realizando entre píxeles.

El caso es que se continuó bastante tiempo realizando títulos que explotaban estos elementos tan clásicos del Western: tiroteos o persecuciones a caballo fueron los reyes de estas máquinas recreativas en cuanto al género. Pero claro, la tecnología avanza rápidamente y no fue extraño que cada vez se hicieran más y mejores juegos de este estilo, puliendo la jugabilidad y recreando una ambientación en pantalla que iba recordándonos cada vez más a las películas más populares del género.

Bueno, vamos a pegar un salto bastante grande en el tiempo y nos vamos a poner en el año 1984. Nintendo ya tiene lan-




zada su flamante nueva consola doméstica, la precursora de la venta a gran escala de este tipo de aparatos. Así, aparece el título Wild Gunman, un juego que apareció primero en recreativas y nos sorprendió dentro de este sistema doméstico. El juego se basaba en en el mismo esterotipo del género del que ya hemos hablado: los duelos. De esta manera con el curioso periférico que saco la compañía nipona al mercado, el zapper, una pistola de plástico que servía para apuntar directamente al televisor, tendríamos que desenfundar rápidamente para poder darle a nuestros enemigos. Por descontado, el juego arrasó, siendo bastante popular en su momento por su curiosa mecánica.

Un añito después de este juego, nos llega un título que pocos que jugaron podrán olvidar debido a la calidad que nos pudo ofrecer. Ese juego sin duda fue Gun Smoke, un título de Capcom cuya mecánica se basaba en lo siguiente: controlamos a un pistolero desde una perspectiva aérea y, desde ahí, tenemos que ir avanzando de manera automática teniendo que ir matando a todos los enemigos que se nos pongan por delante.

En cierta forma, nos recuerda a un matamarcianos clásico, pero Capcom supo coger esa misma mecánica y dársela a uno de los mejores juegos arcades del oeste de todos los tiempos.

Pues es que este título, aunque un poquito cambiado, sobretodo técnicamente, salió de las recreativas y se pudo jugar tanto en muchos ordenadores personales de la época como Amstrad, Spectrum o Commodore64 entre otros, como en la propia NES en el 88. Un juego que tuvo bastante tirón en su momento, y no es para menos.

Bueno, hemos visto que durante toda esta época salieron bastantes y buenos juegos de este genero, el western, y esta pauta se seguirá en la década de los ochenta e incluso 90. Salieron títulos tan grandes como Express Raider, donde tendríamos que asaltar un tren, Gunfright, un título hecho por los antepasados de la archiconocida desarrolladora RARE, o incluso el denominado dios de este tipo de juegos que fue sin lugar a dudas Sunset Riders. El éxito de estos juegos animaba a las desarrolladoras a crear más y mejores títulos, siendo la época dorada indudablemente del western en nuestras recreativas y consolas domésticas.

Pero esta época es posiblemente cerrada por uno de los juegos que muchos conoceremos. Un título de culto que dio en uno de sus momentos de lucidez, los cuales no escaseaban, la propia Lucas Arts. OutLaws nos ponía en




**Red Dead Redemption logró trasladar de una manera tan exquisita la vida en el Salvaje Oeste que no solo lo convirtió en el mejor juego del género, sino que también en uno de los mejores títulos de esta generación. Una obra a la que parece que no le afecta el tiempo. Sobresaliente en todos y cada uno de los sentidos**

la piel de James Anderson, un ex-sherif al que le han matado a su mujer y secuestrado a su hija, siendo su misión ir a buscarla. El título nos presentaba ya una jugabilidad en primera persona y unos escenarios muy detallados y recreados como si de una serie de dibujos animados, bastante adulta fuera.

OutLaws representa el crepúsculo de la edad dorada del western en el videojuego, un género que, lejos de estar totalmente muerto ya que siempre sale uno o dos juegos por temporada ambientados en este género, ya no da las cotas de calidad a gran escala de las que antes disponía.

Pero bueno, ya lejos nos encontramos de esa época en la que un buen puñado de juegos del oeste asaltaban nuestras tiendas, pero no por ello ha muerto el género, ni mucho menos. Es más, posiblemente en los últimos años hemos asistido a las mejores representaciones del género en videojuegos de toda la historia. Historias maduras, de las que beben directamente en algunos casos del mismísimo OutLaws de Lucas y una mejor consciencia de lo que ha supuesto el género a lo largo de los años, ha conseguido que nos encontremos con tres obras concretamente que han supuesto la cúspide de este western de videojuegos.

El primero de estos títulos que salió al mercado fue el inolvidable Red Dead Revolver, un juego que creó la conocida desarrolladora Rockstar y, posteriormente, crearía una secuela que puede considerarse en el mejor título de todos los tiempos del western: Red Dead Redemption. Pero no nos adelantemos, centrémonos en este Red Dead Revolver.

La historia de este título nos cuenta como un joven niño llamado Red ve cómo asesinan a su familia, siendo él recogido por un indio y buscando venganza una vez se hace un hombre. Una historia manida y sencilla que nos recordaba a los cientos de



spaghettis western que habían aparecido en la edad dorada del cine del western.

Lo más curioso de este título, es que no fue la propia Rockstar la que empezó a realizarlo. Fue Capcom la que desarrolló la idea, pero viendo que no avanzaban y los retrasos iban siendo cada vez más alarmantes, pues decidieron vendérselos a Rockstar ya que habían planteado su interés en el título. Así es como nace este shooter en tercera persona en el que de una manera muy acertada se ambienta este mundo de vaqueros y forajidos.

Pero no sería hasta la llegada del desarrollo de Neversoft del juego GUN cuando veríamos al verdadero oeste aparecer por delante de nuestros ojos en un videojuego. GUN se nos plantea como el mejor título en su momento, y casi el único, que nos enseña un oeste vivo, en el que podemos deambular por sus calles con total libertad y enfrentarnos a los peligros y bondades que este ofrece.

Aunque la historia del juego tiene una gran importancia en el mismo, no queremos hablar de ella, ya que es lo menos reseñable del título. Estamos ante un título que consigue plasmarnos una ambientación antes nunca vista en este género, con un apartado visual simplemente sobresaliente en nuestras PlayStation 2, Xbox, GameCube, PSP... donde lo compráramos, vamos. Además, la absoluta libertad de la que gozábamos nos daba esa sensación de forajido busca aventuras que muchos deseábamos en su momento experimentar en un título de este estilo. GUN fue sin duda uno de los que descubrieron la decadencia en el número de juegos publicados del género e intento reanimarlo con un título sobresaliente y único en su mo-

**GUN fue la primera vez que pudimos contemplar un Oeste vivo. Un lugar donde poder pasear sabiendo que el peligro acechaba tras cualquier esquina**



mento.

Sin lugar a dudas, a día de hoy hay un referente claro y una nueva cúspide en este género en extinción. Pocos títulos, a excepción del gran juego GUN, ha intentado crear un título tan grande y completo, con una narrativa propia del cine western más clásico y sobresaliente, siendo todo combinado por una ambientación, sonido y jugabilidad que quita el hipo. Red Dead Redemption no solo se nos plantea como un juego que supera todo lo que ha habido a su paso en el western del videojuego, sino que se posiciona como uno de los mejores juegos de la historia, y no nos tiembla la voz al decirlo.

La historia de Red Dead Redemption nos pone en la piel de John Marston, un antiguo forajido que está buscando a sus compañeros de fechorías por petición expresa de la oficina federal de investigación. Además, para asegurarse de que Marston no escapa de sus obligaciones, secuestran a su mujer e hijo, estando siempre el lastre de conseguir acabar nuestra misión para recuperar a nuestra familia y vivir en paz. Una historia que a medida que va avanzando conseguirá emocionarnos y sacarnos incluso esa lagrimita que a muchos nos da miedo reconocer, sobretodo en su final.

La jugabilidad del título es simplemente impecable. Al igual que en GUN, tendremos todo un territorio por explorar con todo tipo de misiones y submisiones para poder ir avanzando en la historia, conocer lugareños e intentar mejorar nuestro equipo (ya sea caballos, armas...) pero todo con una valoración moral muy marcada: si empiezas a matar a todo el mundo que se cruce a tu paso, serás conocido como un bandido y un asesino, si te dedicas a salvar a las personas que van teniendo apuros delante de tus ojos (una prostituta que intenta ser robada o matada, unos bandidos que roban una carreta, alguien al que van a ahorcar al más puro estilo Incidente en Ox bown...) pues tu reputación será como la de un salvador.

Cada detalle es toda una verdadera maravilla: desde poder llevar al ganado a través de las complicadas llanuras del salvaje oeste, tener que lidiar con la fauna, los forajidos, ayudar al sheriff, controlar al borracho del pueblo o jugar una partida de Poker en el Saloon más cercano, serán las claves del juego más completo y mejor llevado de la historia del western en videojuegos. Puede que el western en videojuegos esté muriendo, pero al menos estamos ante su canto de cisne.

**Rafael Cruz**
**MONOTEMÁTICOSFM**
**98.4 RADIÓPOLIS**


juegaterapia.org
la quimio
jugando
se pasa
volando...

# Pagar en tiempos revueltos



## Nuestro beneficio, ¿dónde está?

**Cada vez miramos y nos plantemos más, qué juego comprar y cómo y dónde adquirirlo. Cuando comprar un juego se convierte en una búsqueda por el mejor precio posible, intervienen básicamente dos mercados: la importación y la segunda mano**

Con la que nos está cayendo económicamente hablando, cada vez nos cuesta más decidir en qué juego desembolsar nuestro dinero. Cada jugón tenemos nuestros títulos que marcamos con fluorescente para comprarlo el día se su lanzamiento. Pero repito, cada vez nos cuesta más comprarlo de salida por culpa de su precio. Pasando tangentemente por el tan polémico asunto de los precios de los juegos en España, es cierto que lanzamientos recientes han salido con un precio de venta ligeramente inferior a la media de hace unos años. Pero también es cierto que la diferencia existente entre adquirir un juego en nuestro país y adquirirlo de importación, es sumamente notable como para decidirse casi sin pensar, darle nuestro dinero a la tienda inglesa online de turno. La importación sigue en auge por motivos claros, pese a quien le pese. Los usuarios, como tal, miramos por nuestro bolsillo y no nos planteamos cómo se divide el pastel que forma las ganancias de la venta de un juego. Ese no debería ser nuestro problema.

Otro de los "mercados" que recurrimos para ahorrarnos un dinero es el de la segunda mano. Uno de los lugares más concurridos de una tienda especializada es ese carro lleno de juegos usados que suelen venderse a un precio un tanto elevado. Ese carrito, ahí donde lo veis, le ha salvado el culo a compañías como la americana GameStop. La compañía ingresó el año pasado 3000 millones de dólares providentes de este mercado, tanto con la venta de software como de hardware. Ese carrito, produce un porcentaje enorme en los ingresos para las grandes cadenas de tiendas especializadas, y es sabido que los responsables recomiendan a sus empleados que vendan antes un título de segunda mano antes que uno nuevo. El motivo: con la venta de un juego de segunda mano, el cien por cien de la venta es para la tienda. De la venta del juego nuevo, hay más comensales que pillan trozo.

Sabiendo el beneficio pleno que se llevan, las compañías han decidido obstaculizar mediante Online Pass y similares, o DRM que un usuario disfrute plenamente del juego de segunda mano como si fuera adquirido nuevo. Sony ya declaró que im-




**La venta de juegos de segunda mano supone un importante porcentaje de los ingresos de cadenas como GAME o GameStop**

pondrá este método a todos sus títulos que tengan funcionalidades online. Con este "apocalíptico" mercado actuando paralelamente a las compañías, ya que no reciben ni un euro de las ventas, voces dentro de la industria no han tardado en hacerse oír. Palabras como las de Denys Dyack, principal responsable de Silicon Knights, declarando que la segunda mano está acabando con la industria, hacen pensar que la segunda mano es un virus que va comiendo poco a poco el terreno a la venta de juegos nuevos. No obstante, no todas las compañías piensan igual, e incluso no se dedican a llorar y se plantean qué hacer para incentivar al usuario para que adquiera su juego de primera mano. Feargus Urquhart, CEO de Obsidian, declaró el año pasado que hay que pensar en olvidar esos trucos (refiriéndose a los Online Pass y similares) y empezar a estudiar qué hacer para lograr que los usuarios quieran mantener sus juegos en sus estanterías y no ir a la tienda de turno y venderlo. Vemos que mientras unos se resienten, otros intentan buscar soluciones a un mercado que, hoy por hoy, es difícil de parar.

Otro aspecto donde el código online está pasando factura es en el clásico y genuino intercambio de juegos entre amigos. ¿Qué pasa con este concepto? ¿Ya no puedo dejar MI juego a un amigo? ¿Hasta qué punto llegaremos con todo esto? La realidad es que con este sistema de intercambio, sin cantidad monetaria de por medio, hemos descubierto juegos que de otro modo no hubiéramos jugado. Si, queda el alquiler, pero volvemos a tener el mismo problema: que necesitan un código único. Viendo cómo está el patio, se prevé que futuros títulos tengamos que registrarlos a un único usuario.

Hay otro punto donde también está afectando la implantación de los códigos online, y que recurríamos cuando queríamos probar un juego antes de comprarlo, o simplemente, que no queremos pagar el dinero de salida por lo que ofrece el título. Me refiero al alquiler. Otro de los pilares de ingresos en cadenas como Game se ha visto afectado, ya que la mayoría de los títulos actuales requieren del tan recurrido código online. Esto afecta al precio final de un alquiler. Si al precio puesto por la tienda le tenemos que sumar diez euros que cuesta un nuevo código, se nos va por un pico y hace plantearse si recurrir al alquiler o no. Una pena que otro de los métodos clásicos para poder disfrutar de juegos se nos vaya al garete.

Y toda esta batalla viene porque quieren pescar en aguas donde antes no navegaban y se han dado cuenta de que el mar




**EA fue la primera en introducir el famoso Online Pass en sus juegos. Poco a poco,las demás compañías han ido siguiendo sus pasos**

está repleto de bancos de peces, y aplican eso de repartir como buenos hermanos. Como mandan los cánones en las grandes empresas, solo ven la paja en ojo ajeno. Ni siquiera se plantean cuantos de sus juegos, que no vendieron muy bien de lanzamiento, han sido comprados por usuarios al verlos disponibles en una estantería dedicados a juegos usados. Títulos secuela de una nueva franquicia, como por ejemplo Dead Space, que la primera entrega no vendió demasiado bien en su lanzamiento, han visto como los usuarios han adquirido la primera parte después de jugar a su secuela. Caso similar es el que pasó con The Darkness. Son juegos que dentro de la prensa tienen buena crítica pero que no se llega a transmitir al usuario comprador. Parece que cuando sale la segunda parte, a los jugones les entra esa idea de querer comprar la primera parte de la saga.

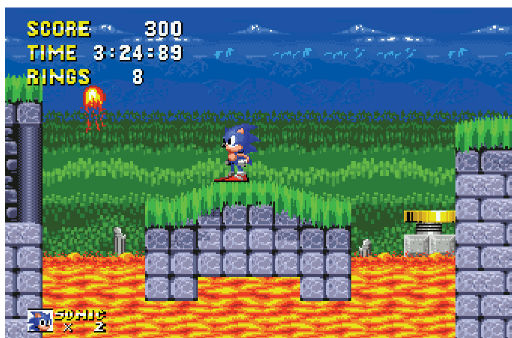
Y hablando de hardware, ni Sony, ni Nintendo ni Microsoft se han quejado de la venta de sus consolas de segunda mano ni de sus periféricos oficiales. No les interesa quejarse en esta guerra de hardware. Les conviene quejarse en el software ya que en la venta de un título participan más beneficiarios. La pataleta, al fin y al cabo, afecta al de siempre, que somos los usuarios.

Como todas las batallas, algún día habrá que llegar a un acuerdo de paz, en este caso, entre distribuidoras y tiendas. Encima de la mesa de negociación está la opción por parte de las tiendas de destinar una parte de la venta del juego de segunda mano a las distribuidoras. Pero por otra parte, y según los rumores, compañías como Sony o Microsoft podría incluir un sistema en sus futuras consolas que detectaran si el juego es de segunda mano y si se diera el caso, no reproducirlo. De un extremo a otro. O me das algo o te lo quito todo. Volition, responsables de juegos como Saints Row The Third, se han puesto a favor de esta medida. Otro paso más para acabar con una parte de los ingresos en las principales cadenas de tiendas. ¿Cómo actuarán éstas a la hora de vender las futuras consolas Playstation 4 o Xbox 720, sabiendo que por una parte, les acabará afectando colateralmente? Lo que está claro es que el método que conocemos de venta, alquiler y uso de los videojuegos va a cambiar con los próximos años. Interesante a la vez que temerario.

**JESÚS MARTÍNEZ**
**cedido por**
**PROYECTO CROMATIC**

# Sonic Megamix




***De entre la comunidad de hackers de los juegos clásicos de Sonic se alza esta propuesta del Team Megamix, una exhaustiva modificación del Sonic original con niveles completamente rediseñados y la posibilidad de jugar como Shadow y Mighty***

Si eres fan de Sonic o de los juegos retro, digamos que deberías saberlo: *hacks* de Sonic los hay a docenas. Algunos resultan chapucillas, otros meras anécdotas (como cambiar a Sonic por Knuckles o Amy), y otros como **Sonic The Lost Worlds** o **Sonic Megamix** destacan enormemente y por derecho propio entre los demás. El primero ya lo comentamos en esta sección hace algunos meses. Hoy vemos el segundo, un extenso "**work in progress**" de varios *hackers* devotos del erizo.

Sonic Megamix se basa en el primero de todos, el Sonic original de Mega Drive, pero cuenta con Mighty el armadillo y Shadow el erizo como personajes jugables, además de nuestro héroe azul. La pantalla de título ha sido cambiada y ahora tenemos menús de opciones en los que configurar varios aspectos del juego, desde el personaje que escogeremos hasta el estilo de color y de cámara que se emplearán en el juego. Seguimos derrotando a los *badnicks* mediante el salto, pero éstos no liberan un *flicky* como en las entregas originales, sino un anillo, lo cual está bien porque los escenarios presentan un diseño tan intrincado, tan poblado de obstáculos y enemigos, que será muy frecuente vernos en las últimas y desesperados por contar al menos con un anillo para evitar la muerte.

En realidad, el rebuscadísimo diseño de niveles es uno de los aspectos más notorios de este *hack*, aunque se alejen del



equilibrio tan cuidado del que gozaban los Sonic de los 90. Los escenarios tienen tantísimos elementos, tantas alturas y recovecos, que a menudo pasarán de resultar difíciles a resultar tediosos, aunque da gusto ver un trabajo tan cuidado en este terreno.

Afortunadamente, el juego permite guardar la partida, algo que no vimos en su día hasta el Sonic 3, y que nos vendrá muy bien si no tenemos un gran interés en desesperarnos y tirar el mando por la ventana ante la dificultad y duración de los niveles. También contamos con los habituales *power-ups*, que esta vez incluyen los escudos especiales que vimos en Sonic 3 (burbuja imán, de fuego o de oxígeno), así como las pantallas con la cara de Robotnik que tendrán el mismo efecto que un ataque enemigo.

Los protagonistas cuentan, además, con movimientos procedentes de los juegos posteriores, como el *spin dash*, común a los tres, la protección momentánea en salto (propia de Sonic 3) en el caso de Mighty, o el *homing attack* para Sonic y Shadow. Concretamente, Sonic también hace gala de las animaciones de Sonic CD, algo que apreciaremos al salir propulsado por un muelle, al caer, al correr, o al coger carrerilla (pulsando arriba + salto).

La última versión estable de Sonic Megamix es la 3.0, y de hecho fue la última creada para Mega Drive. A partir de ahí los autores decidieron pasar el proyecto a Mega CD, seguramente con idea de no verse condicionados por las limitaciones técnicas de la primera. No obstante, a fecha de hoy la versión 4.0 *beta* sigue presentando multitud de *bugs*, hay fases imposibles de superar porque no están terminadas e incluso el juego puede quedarse bloqueado en determinadas circunstancias. Por desgracia, el proyecto estuvo abandonado una temporada y, aunque el Team Megamix y sus colaboradores dicen haberlo retomado, la 4.0 *beta* sigue siendo la última versión disponible. En ella, Tails y Knuckles se han unido a la aventura y todos los personajes cuentan con nuevos movimientos adicionales; Sunny Shores Zone ha sustituido a Sunset Hill Zone como primer escenario del juego; la banda sonora hace uso de la calidad cd de la plataforma y se añaden nuevos efectos sonoros, entre otros cambios. En todo caso, ambas versiones utilizan una gran variedad de temas musicales de distintas entregas (además de algunas nuevas composiciones), para no ser nunca repetitivos, algo que, admitámoslo, a veces sí pasaba en el primer Sonic al reproducirse el mismo tema en los tres niveles de una misma zona.

Una vez esté terminada, algún día de estos, no dudamos de que será una gozada grabar la ISO en un cd y disfrutar de este pedazo de *hack* en nuestras consolas pero, por ahora, lo mejor es descargar la *rom* de la versión 3.0 para Mega Drive, que sí está completa y es estable, y jugar en emulador o *flash cart*, aunque también se ven por ahí repros creadas por usuarios (o piratones rusos o chinos), muy curradas y con todo el aspecto de juegos oficiales... si bien es cierto que el juego puede presentar algún *bug* en *hardware* real. No obstante, se trata de problemas eventuales que no impiden que Sonic Megamix siga resultando perfectamente jugable la mayor parte del tiempo. Estamos ante el hack de Sonic más interesante y trabajado. Si no lo conoces, descárgalo y pruébalo. No te costará nada. Y te sorprenderá.



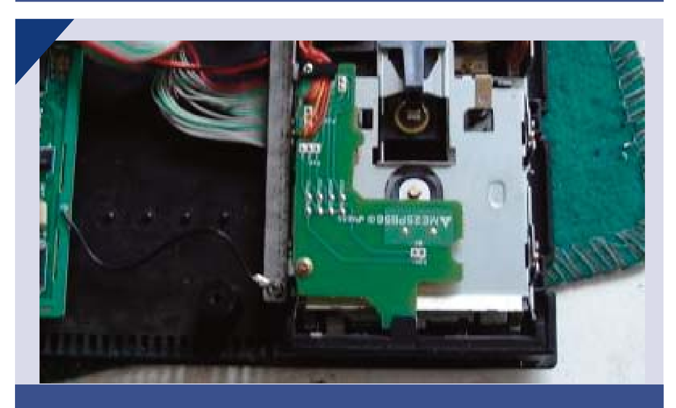

**CARLOS OLIVEROS**
**hombreimaginario.com**

# Una disquetera de 3’5” para nuestro CPC

***Sustituímos la antigua de 3” para poder adaptarla a los nuevos tiempos. Nuestra vieja Amstrad vuelve así a la vida***



**Para hacer esta potenciación necesitamos hacernos con una disquetera de 3’5” estandar, así como de su cable IDE**

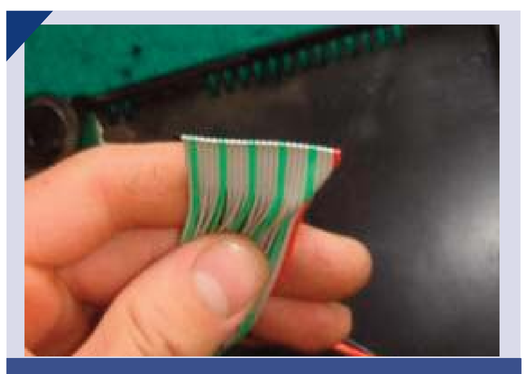


**Desmontamos el CPC y separamos los dos cables que unen la disquetera, el de señal y el de alimentación. Tened cuidado al tirar de ellos, son bastante sensibles**

Con la masiva llegada de ordenadores de 8 bits a los hogares de todo el mundo, Amstrad decidió comercializar una versión bastante más potenciada que las que proponían sus rivales. CPC se comercializó como un modelo de entretenimiento compacto. En lenguaje mundano este término comercial significaba que solo necesitaríamos hacernos con una unidad para poder jugar con los diferentes juegos. Y esto era posible gracias, primero a traer integrada una lectora, bien de casette en sus primeros modelos, bien de disco en los posteriores; y a un monitor incorporado.

Aunque la idea era buena, su tardía llegada al mercado significó que nunca llegase ni tan siquiera a acercarse a las cifras de los ordenadores más populares de la época. Y eso que en nuestro país, y en el de nuestra vecina Francia sí que logró unas ventas más que dignas.

A día de hoy es un producto bastante codiciado por los coleccionistas. Y encontrar una en buen estado puede significar un desembolso bastante importante. A lo que hay que añadir la elevada dificultad a la hora de encontrar juegos originales o de poder jugar con backups, dada la particularidad de su formato. Aunque en este tutorial os vamos a enseñar a cambiar la lectora por una de 3’5”.



Cortamos el cable señal a ras del conector con unas tijeras, ya que este no nos sirve para nuestra nueva unidad



Con un conector que tengamo por casa, podemos reciclarlo para meter los nuevos cables con ayuda de un tornillo de mesa

Alimentación

En el Amstrad los cables rojo y amarillo están en orden inverso.

Cable de 26 pines (6128) ------->

Conector IDC34

(OPCIONAL) Si se quiere tener dos caras por disquete hay que instalar un interruptor entre el pin 3 y el 1.

Aquí un hueco de 2 espacios

Soldar o unir los cables 1 y 2

7 8 11 34 1 26 25 24

Como podéis ver, en la foto se ve el conector tal y como si estuviera enchufado en la disquetera nueva. Hemos de respetar la posición del cable rojo, que va en el pin nº 7 del conector nuevo. A partir de ahí sólo tenemos que ponerlos de manera que concuerden con los pines que muestra la foto




Ahora tenemos que actuar sobre el conector de corriente de la disquetera. El mismo conector de la del CPC nos encaja a la perfección en la nueva, lo que pasa es que llevan los cables de corriente invertidos. Hemos de cortar los cables de los extremos e intercambiarlos



Ahora en la carcasa del CPC cortamos las patillas de plástico que sujetaban la antigua disquetera



Colocamos la nueva unidad, cerramos y limpiamos. Ya podemos revivirla y hacer uso de nuestros backups en ella

porque a nosotros nos leen
lo que otros sueñan




ISSN 2014-4652